AÑO 6 NÚMERO 26 DICIEMBRE 2016

BONUS STAGE MAGAZINE

Revista de videojuegos y otras frikadas VS Capcom



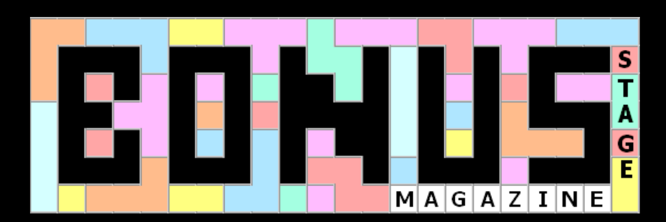
ESPECIAL
Marvel vs. Capcom

ANÁLISIS
The Legend of Zelda
Power Rangers
Jurassic Park 2
Super Puzzle Fighter
Sub Scan
Super Pac-Man

PERIFÉRICO
Famicom Disk System

REVISIÓN
AVGN The Movie

Número 26 – Diciembre 2016



INDICE

Maquetación: Skullo

EDITORIAL



Este número iba a salir en Mayo o Junio, sin embargo no hemos podido sacarlo hasta diciembre (y con prisas). El motivo no ha sido otro que la falta de tiempo, las exigencias del mundo real aumentan rápidamente y cada vez cuesta más ponerse a escribir algo para la revista, ya sea por tener poco tiempo o porque no apetece nada empezar a escribir durante el tiempo libre.



Es por eso que este número se ha retrasado tanto pese a estar medio hecho desde hace meses. Finalmente lo hemos terminado, pero es bastante difícil asegurar cuando saldrá el próximo, porque hay muchas posibilidades de que no haya un próximo número. En caso de que si lo haya, es imposible adivinar cuando dispondremos del tiempo suficiente para hacer la revista, así que supongo que lo mejor es esperar a ver que sucede y disfrutar de este número dedicado a la saga *Marvel VS Capcom*.

En las páginas siguientes encontrareis las secciones de siempre: Los 6 **Análisis**, la **Revisión** (donde comento una película que tiene que ver con los videojuegos clásicos en cierto modo), un comentario sobre uno de los **Periféricos** de NES que se quedaron en Japón y otro sobre unos **Personajes** que hace unos años regresaron a la actualidad tras mucho tiempo en el olvido.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

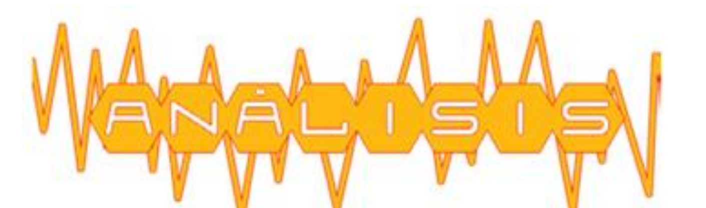
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:
https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número y de todos los anteriores.

Skullo









SUB SCAN

Atari 2600 – 1 Jugador – Arcade/Shooter – Sega 1983



En 1979 Sega lanzó un arcade llamado *Deep Scan*, en el cual controlábamos un barco que tenía que eliminar a submarinos lanzándoles minas submarinas. Una de las novedades de ese juego fue el incluir un radar en la parte inferior de la pantalla, lo cual nos daba cierta ventaja a la hora de prever el movimiento de los submarinos enemigos.

Este juego fue porteado a Atari 2600 en 1983 bajo el nombre *Sub Scan*, y es esa versión la que voy a comentar a continuación. Si tenéis curiosidad por probar el original, que sepáis que también podéis encontrarlo en la versión de Sega Saturn de *Die Hard Arcade.*



Gráficos

Nada malos para un juego de esta consola, nuestro barco, los submarinos, el mar, todo es reconocible y no provoca confusiones debido a que se han usado colores que contrastan. El radar es esquemático, pero se sigue entendiendo a la perfección.
Como curiosidad decir que existe un hack de este juego llamado *Shark* que cambia los submarinos enemigos por tiburones.



Visualmente es sencillo pero muy funcional



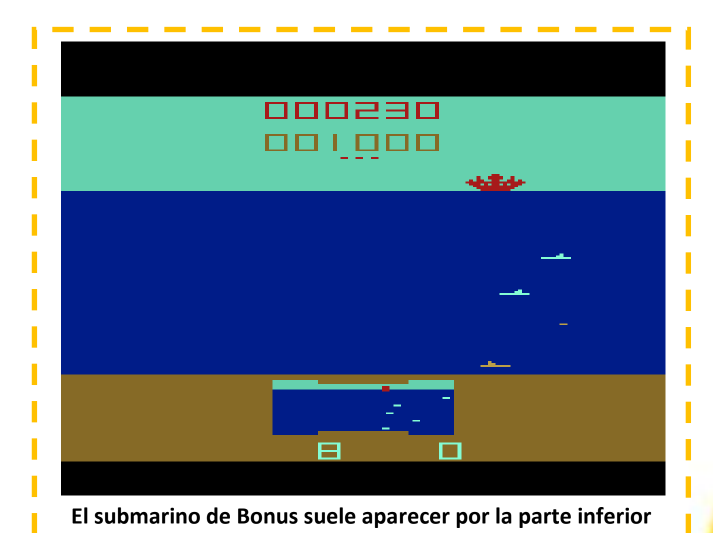
***Sharks*, hack de *Sub Scan* con tiburones**

Sonido

El juego cuenta con varios efectos de sonido (cuando golpeamos a un submarino, cuando se nos escapa…) pero lamentablemente este apartado es uno de los peores del juego, principalmente porque el pitido del radar no para de sonar y cuando llevamos un rato jugando resulta muy molesto. De hecho, cuando aparece el submarino de bonificación sale una musiquilla que provocará un placer indescriptible, no porque sea buena, si no porque mientras suena, el radar no lo hace.

Jugabilidad

El juego es muy sencillo, podemos mover nuestro barco hacia izquierda o derecha y tenemos un máximo de 4 minas para lanzar a la vez (una vez exploten las lanzadas, podremos lanzar más). Los submarinos enemigos irán acercándose por la izquierda o la derecha y nosotros tendremos que ir lanzando nuestras minas calculando su velocidad y profundidad para que nuestro disparo no falle.



El submarino de Bonus suele aparecer por la parte inferior

Las minas las lanzaremos hacia la izquierda o la derecha según la última dirección que nos hayamos movido, lo cual hace algo difícil hacer determinadas maniobras “in extremis” cuando se nos escapa un submarino y tratamos de cazarlo antes de que salga de la pantalla.
De vez en cuando aparecerá un submarino de bonificación, que nos dará puntos extra si lo derribamos.

Tendremos que ser muy precisos, porque si se nos escapan 10 submarinos el juego habrá terminado (el submarino de bonificación no cuenta).
En *Deep Scan*, los submarinos atacaban a nuestro barco, pero en esta versión eso no ocurre, lo cual hace que el juego sea bastante más monótono.

Duración

Es un juego arcade, durará hasta que nos hartemos de tratar de superar nuestra mejor puntuación. Si nos consigue enganchar durará horas, si no lo logra… minutos.

Es un juego que requiere mucha precisión, previsión y paciencia. Su desarrollo es bastante lento (para ser un arcade) por lo que si no logramos eliminar muchos submarinos enemigos rápidamente (para que aumenten su velocidad) puede resultar excesivamente aburrido.



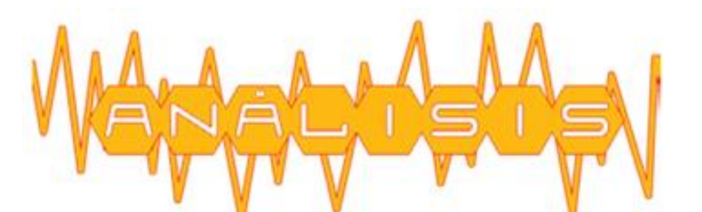
Versión Arcade del juego

Conclusión

Sub Scan es un juego curioso y está bien hecho, pero me ha parecido bastante aburrido (especialmente por la falta de disparos enemigos), además el sonido constante del radar me ha parecido muy molesto.

Creo que Atari 2600 tiene juegos mucho mejores, aun así quien quiera probar uno de los primeros juegos de Sega debería echarle un vistazo, aunque le recomiendo que pruebe directamente la versión de Arcade.

Skullo





POWER RANGERS

SNES – 1 Jugador (2 en un modo extra) – Beat'em up – Natsume/Bandai 1994



La longeva franquicia *Power Rangers* ha sido llevada a las consolas en decenas de ocasiones con mayor o menor suerte. Resulta muy llamativo que en lugar de hacer el mismo juego para máquinas similares, cada consola tuvo un juego distinto de las demás. En esta ocasión voy a comentar el primer juego de los Rangers en Super Nintendo.

La historia de *Mighty Morphin Power Rangers* es bastante sencilla: la malvada Rita Repulsa quiere conquistar (o destruir, no recuerdo) la Tierra y para ello envía monstruos que luego convertirá en gigantes, si la cosa se complica. Para poder hacer frente a Rita, Zordon (una cara en un tubo) convierte a "cinco chicos con actitud" en los Power Rangers, los cuales serán capaces de eliminar a los monstruos de Rita y cuando la situación lo requiera, pueden unir sus robots para crear al potente y enorme MegaZord.

Gráficos

El estilo gráfico es colorido y simpático en los niveles, que por norma general son un tanto sencillos y no demasiado llamativos. Un buen detalle de este juego es que los Rangers aparecen con su aspecto humano y luego con su ropa de Power Ranger, dándonos algo de variedad visual en el asunto, pues aunque cuando son Rangers todos usan el mismo sprite (diferenciado por los golpes que pegan con sus armas) cuando son humanos cada uno posee sus propios golpes y animaciones. Lamentablemente esa variedad no la veremos en los masillas (Putty Patrols) que serán el enemigo más común del juego, es cierto que cambian de color, que algunos salen haciendo animaciones raras (como ir disfrazados y tratar de sorprendernos) o llevan armas de fuego para matarnos a distancia, pero en el fondo todos son masillas. La variedad llegará en los niveles finales controlaremos al MegaZord en peleas contra monstruos gigantes.

El juego incluye algunas ilustraciones contándonos la historia y el final, que son muy coloridas y simpáticas, siendo esas dos palabras las que mejor definen el apartado visual del juego, algo bastante lógico teniendo en cuenta que el público al que iba destinado eran los niños.



Selección de personaje

Sonido

El tema de los *Power Rangers* suena muy bien, es potente, energético y lo escucharemos varias veces durante el juego. Y eso es un poco todo lo que sucede con las músicas, son animadas, pero se repiten.
Los efectos pasan sin pena ni gloria, no son demasiados y solo resultan llamativos algunos concretos cuando controlamos al MegaZord.

Jugabilidad

El juego es un beat em up, pero al no podernos mover libremente hacia arriba y abajo del escenario, se nos limita la zona de juego. Los controles son sencillos pero varían según si llevamos a uno de los chicos o a un Power Ranger: En el caso de "los chicos con actitud" tenemos un botón para saltar y otro para pegar, con el cual también podremos agarrar a los enemigos. En el caso de los Rangers, tenemos el botón de pegar (y agarrar), el de saltar y el de hacer el típico ataque especial que borra los enemigos de la pantalla, pero además podemos hacer una voltereta hacia atrás (presionando dos veces el botón de salto) rebotar en las paredes (presionando salto cuando estemos pegados a la pared) agarrarnos a barras que haya en las plataformas del escenario para poder subir y bajar por ellas y usar nuestro arma para impartir justicia, ya sea haciendo el típico combo de golpes o haciendo un golpe fuerte presionando arriba y el botón de pegar, el golpe resultante dependerá del Power Ranger que controléis.




Kimberly lanzando a un Putty Patrol



Ataque especial del Ranger rojo

Los controles responden bien, pero también es cierto que no el juego no es muy exigente, aunque en algunas partes concretas varia ligeramente la jugabilidad (como en la fase que se va inundando y vaciando constantemente, pues cuando estamos en el agua no podremos pegar). Conviene aclarar que los chicos sin transformar son más débiles que los Power Rangers, lo cual hace que tengamos que tener cuidado en la primera parte de cada nivel para no perder una vida tontamente.

En las últimas fases, controlando al Megazord, los controles se vuelven más toscos y lentos, supongo que para representar la velocidad de los movimientos de un robot gigante. Los botones de salto y ataque se mantienen, la posibilidad de correr también (podemos golpear mientras lo hacemos) y con el botón X haremos el ataque que aparezca en nuestra barra de poder.



Los Rangers son muy habilidosos



MegaZord en acción


Introducción del juego

Duración

El juego tiene 5 fases divididas en varios trozos, el primero controlando a uno de los chicos sin transformar, el segundo controlando al Power Ranger y el tercero peleando contra el jefe. Luego tenemos 2 fases más controlando el MegaZord en combates contra monstruos de Rita.

En general, la dificultad es bastante asequible y pese a que si nos matan una vida tendremos que reiniciar la parte en la que hemos muerto, se puede completar sin demasiados problemas. En caso de que se nos atasque una fase, tenemos passwords y continuaciones.

Este es el típico juego que te puedes pasar de una sentada si eres mínimamente bueno en beat em ups. Inicialmente no dispone de modo a dos jugadores (algo absurdo teniendo en cuenta que hay 5 personajes a elegir) pero una vez completáis el juego aparecen 3 passwords para que podamos jugar con un amigo llevando al MegaZord o a los monstruos del final del juego, algo es algo.



Zack repartiendo justicia



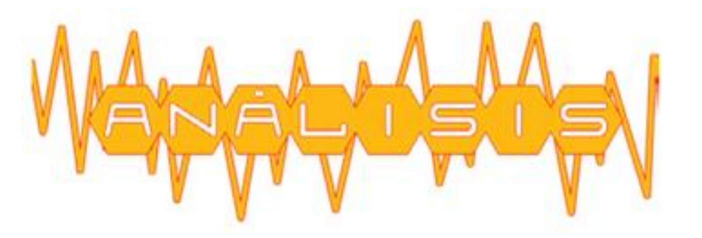
El jefe de nivel escondiéndose tras unos masillas

Conclusión

Mighty Morphin Power Rangers es un juego sencillo y facilón, ideal para principiantes en el género, pues su dificultad es muy baja y cualquier veterano de los beat em up puede aburrirse rápidamente. Sin embargo creo que el juego tiene buenas ideas (como lo de empezar el nivel con los Rangers sin transformar) y si sois fans de los Power Rangers, seguramente os lo pasareis bien mientras os dure.

En términos generales creo que es mejor recomendar el *Power Rangers The Movie* de SNES, que es muy similar a este, pero con modo a dos jugadores y algo más elaborado.

Skullo





SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

PlayStation – 1 o 2 Jugadores – Puzle – Capcom 1996

A mediados de los años 90 las dos sagas más populares de lucha de Capcom eran *Street Fighter* y *Darkstalkers,* de manera que para aprovechar la fama de sus personajes intentaron hacer con ellos juegos de otros géneros. Así salió a luz en 1996 este juego en que se enfrentaban dos personas, pero en esta ocasión en vez de repartirse golpes, se luchaba colocando piezas de puzle. Poco después el juego fue llevado a Sega Saturn y Sony PlayStation, en la cual está basado este análisis.

Gráficos

Se decidió hacer el juego con un estilo cómico, así que el modelado de los sprites de los personajes es de muñecos cabezones, aun así, cuentan con un gran número de animaciones y efectos a la hora de insultar o hacer sus ataques. Los fondos estáticos también cuentan con algunas animaciones para dotarlos de algo de vida. Igualmente lo que interesa que esté en primer plano son las pantallas de los dos jugadores en donde van a ir cayendo las piezas de puzle, en las cuales se ve todo bien claro y diferenciado respecto al fondo para evitar cualquier confusión.

Sonido

Del mismo modo que los personajes cuentan con un gran número de animaciones, también cuentan con un gran número de voces para sus ataques y sus numerosas burlas. Hay una buena cantidad de efectos sonoros, tanto para los ataques que se ven en pantalla como todo un set de sonidos para las piezas pudiendo así diferenciar también auditivamente como se van cambiando de posición y colocando.

Las partidas van acompañadas de versiones musicales de los temas de los personajes en sus respectivos juegos, los temas de los de *Street Fighter* son de la saga Alpha. Se puede desbloquear el tema de Sakura cantado.



Selección de personaje



Felicia le está dando una paliza a Morrigan



Agrupando gemas rojas

Jugabilidad

Las piezas que usamos representan gemas, son cuadradas y hay de cuatro colores: rojo, azul, amarillo y verde. Nos irán cayendo pegadas de dos en dos, podemos hacerlas rotar en dirección hacia las agujas del reloj o al contrario y hacerlas caer rápido. Debemos tratar de agruparlas por colores, mejor aun si las agrupamos en forma cuadrada o rectangular, ya que éstas se pegarán formando una gema más grande con mayor poder de ataque.

De vez en cuando caerá una gema redonda y brillante de uno de los cuatro colores, si la ponemos junto a las que hemos agrupado del mismo color, desaparecerá todo ese grupo de gemas y al oponente le caerán más o menos piedras según la agrupación que hayamos hecho estallar, esta es la forma de atacar en el juego. Podemos conseguir combos si las gemas que no han desaparecido en un ataque caen encima o al lado de una redonda de su color.

Para ganar hay que hacer que al adversario se le llene su pantalla de piezas. Escasas veces aparecerá un diamante que colocaremos encima de una gema y hará desaparecer todas las que sean de ese mismo color, así que hay que usarlo sabiamente según si nos interesa hacer desaparecer un color del cual hay muchas para vaciar la pantalla y hacer un buen ataque, o bien puede que interese más quitar un color del cual no hay muchas pero molestan para hacer una buena agrupación de otras.



Va a salir un valioso diamante



Victoria para Ryu

Cada personaje tiene un patrón de ataque distinto, cuando nos envíen un buen grupo de piedras, no hay que desesperarse, si nos fijamos esas piezas llevan un número de color, eso significa los turnos que va a tardar la piedra en convertirse en una gema de ese color. Podemos hacer dos cosas: hacer desaparecer esos pedruscos con ataques nuestros o bien aprovecharlas y que formen parte de una agrupación en cuanto se transformen en gemas. Si al cabo de tres minutos desde que empezó la ronda aun sigue la partida, la velocidad de caída de las piezas y el daño de los ataques aumenta drásticamente. Durante la partida los personajes se van insultando o atacando según lo que hagamos, esto es simplemente visual, así que mejor no distraerse demasiado, no vayamos a perder contra nuestro rival por mirar las cosas que hacen.

Duración

Hay varios modos de juego que le dan bastante vida al título. Empezando por el modo Arcade, el cual podemos jugarlo en fácil, normal o difícil, tardaremos más o menos según nuestra habilidad y las rondas que hayamos puesto para cada combate. En el modo Street Puzzle habrá que jugar una serie de combates con cada uno de los personajes para desbloquear colores alternativos, sonidos, temas musicales, ilustraciones, gags de humor, personajes secretos, modos de juego... hay ocho personajes, cuatro de *Street Fighter* (Ryu, Ken, Chun Li y Sakura) y cuatro de *Darkstalkers* (Morrigan, Felicia, Hsien-ko y Donovan) más Akuma y Dan de *Street Fighter*, Devilot de *Cyberbots: Full Metal Madness,* Anita y Mei-Ling de *DarkStalkers* , estos últimos son secretos, así que desbloquear todo en este modo lleva su rato. Tenemos el modo desbloqueable Master Arcade, que es un poco más difícil que el Arcade y finalmente el modo versus para jugar dos personas. Todo esto nos puede entretener cerca de 10 horas, sin contar todo lo que juguemos con nuestros amigos.

Conclusión

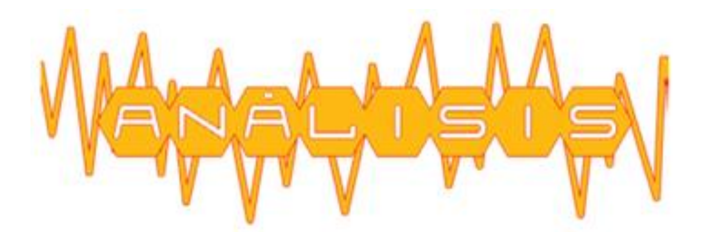
Es un buen juego de puzle competitivo que no pasa de moda y siempre se pueden hacer unas partidas con los amigos para pasarlo bien, muy recomendable.

En el año 2007 se lanzó para PlayStation 3 y Xbox 360 *Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix*, le dieron un lavado de cara al juego con resolución HD y pudiendo jugar de forma clásica o en un nuevo modo balanceado en donde se cambiaron algunos patrones de ataque de algún personaje.



Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix

El Mestre





JURASSIC PARK 2

Game Boy – 1 Jugador – Acción/Plataformas – Magic Pockets/Ocean 1994

Si dijese que estoy jugando a un juego de *Jurassic Park* en Game Boy, la mayoría de gente pensaría automáticamente en el primer juego, donde tenemos que cumplir una serie de misiones con el Doctor Grant, como buscar los huevos de dinosaurio y acceder a los ordenadores del parque.



Sin embargo, como los lectores de Bonus sabrán muy bien, salieron otros 2 juegos de *Jurassic Park* para la veterana portátil de Nintendo: *The Lost World – Jurassic Park* (que ya fue comentado en el número 08 de esta revista) y *Jurassic Park 2: The Chaos Continues*, que es el juego que voy a comentar a continuación.

En esta ocasión el Dr. Grant tendrá que recorrer el parque otra vez, pero parece que ya no tiene paciencia para buscar huevos y tontear con la tecnología del parque, pues ahora el juego se centra en acción y plataformas, lo cual lo diferencia radicalmente de la primera parte.

Gráficos

El estilo gráfico del juego es bastante simpático, con personajes pequeños y algo caricaturizados que le da un aire muy agradable. Hay una variedad bastante aceptable de enemigos, siendo la mayoría de ellos exclusivos de un par de niveles. Los enemigos finales tienen un aspecto genial, pues casi todos son enormes, llegando a ocupar más de media pantalla.

Los escenarios son bastante sencillos pero efectivos, intentan recrear algunas partes del parque que nos sonaran de la película como las zonas con vallas electrificadas o el interior de los edificios, con otras que simplemente añaden variedad, como las cuevas o los bosques.

El juego no posee demasiadas ilustraciones y la mayoría son un dibujo de la isla con el símbolo de la zona en la que nos encontramos, quizás destacaría la de la pantalla de Game Over, que nos muestra un T. Rex bastante amenazante.


El primer jefe del juego

Sonido

Los efectos de sonido son muy sencillos y no sobresalen demasiado, no hay ningún alarde que sorprenda, pero cumplen bien con su función y no molestan al jugar.

Las melodías son variadas y animadas, pero a más de uno le sonarán de otro juego pues las han reciclado del *Jurassic Park* anterior (de NES y Game Boy) tal cual, sin ningún tipo de miramiento y eso no es todo, ya que algunas de las melodías de esos juegos ya eran recicladas de *Comic Bakery*, un antiguo juego de Konami que apareció para Commodore 64 y MSX a mediados de los 80. ¿Cómo llegaron las melodías de Konami a manos de Ocean? ¿Las usaron sin permiso? ¿El compositor es el mismo y reutilizó su trabajo? No tengo ni idea.

Jugabilidad

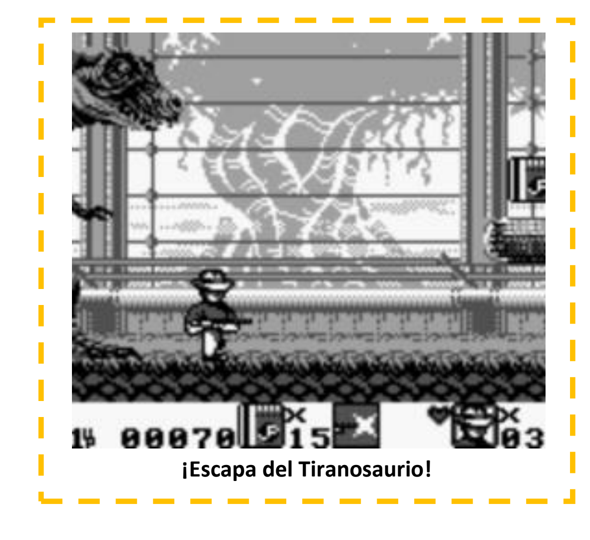
Sencillez pura y dura, un botón para saltar y otro para disparar, podemos disparar en línea recta, en diagonal o hacia arriba, también podemos disparar estando agachados o mientras saltamos. Si presionamos Select, cambiaremos la escopeta por las granadas, cuyo alcance es más limitado, pero hacen más daño. En las partes en las que estamos buceando, solo podremos usar el arma principal (que disparará algo parecido a arpones), todas las armas son ilimitadas, así que podemos disparar repetidamente sin preocuparnos por la munición.

Los controles son fiables, el Dr. Grant puede hacer saltos bastante largos y más vale que aprendamos a hacerlos correctamente porque hay un par de momentos donde el juego se pone exigente, como por ejemplo en las 2 fases en las que nos persigue el T. Rex donde no podemos perder ni un solo segundo.

Objetivo: encontrar todos los logos JP

El objetivo de la mayoría de niveles del juego es encontrar unos logos de Jurassic Park (se nos indica cuantos nos faltan en la parte inferior de la pantalla) para poder abrir la salida del nivel. Los primeros niveles son bastante lineales, pero algunas fases son mucho más rebuscadas y tendremos que investigar hasta el último rincón mientras tenemos mucho cuidado, pues si nos matan, volveremos al principio del nivel y perderemos los iconos recogidos. El número de iconos a recoger varía según el nivel, pasando de menos de 10 a más de 50, en este último caso no os asustéis, pues los símbolos aparecen en grandes grupos, de manera que en lugar de encontrar uno, quizás encontréis más de una decena juntos.

Hay otras fases en las que no se nos requiere recoger los símbolos para completar el nivel, o directamente no hay ninguno por recoger, en esos casos solo tendremos que llegar al final del nivel para completarlo.



¡Escapa del Tiranosaurio!



Algunos logos están escondidos

Duración


Duelo bajo el agua

El juego cuenta con 4 zonas (cada una de ellas compuesta por 2 fases y el enfrentamiento contra un jefe) dos persecuciones de T. Rex y un enfrentamiento final contra él. Así que podríamos decir que en total hay 10 fases y 5 jefes. Los enfrentamientos contra los jefes no son demasiado difíciles, si nos despistamos nos matarán enseguida, pero si estamos atentos veremos rápidamente cómo actuar ante sus rutinas de ataque.

La dificultad general va creciendo conforme avanzamos, pero algunos niveles son bastante más complejos que los siguientes, sobre todo los que tenemos que buscar los iconos de *Jurassic Park*, ya que en caso de morir, los perderemos todos y volveremos al principio del nivel.


Los enemigos no dejarán de molestarnos

Los niveles de persecución del T. Rex son bastante complicados, ya que no disponemos de mucho tiempo para pensar y podemos quedar atrapados en zonas del escenario o caer en saltos concretos que requieren reflejos rápidos. En la mayoría de niveles podemos encontrar botiquines (que nos rellenan un corazón) o vidas extra (que nos dan una vida extra y nos rellenan todos los corazones). Si nos matan todas las vidas, tenemos continuaciones, pero son limitadas.

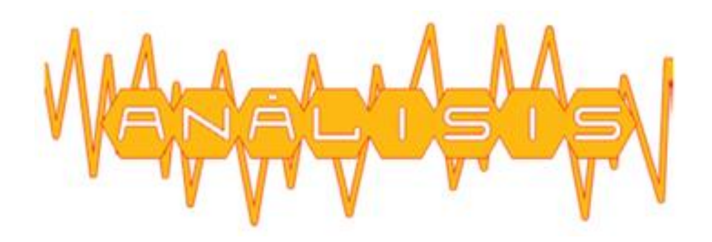
En términos generales, creo que el juego es algo complicado, no es excesivamente difícil, pero tiene momentos que requerirán que dominemos los controles perfectamente, así que considero que la dificultad es la ideal para las personas que les gusta que un juego les haga esforzarse y mejorar.

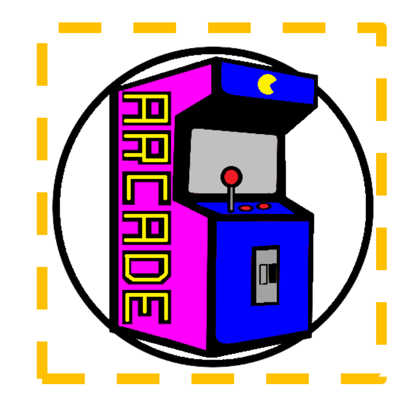
Conclusión

De los tres juegos de *Jurassic Park* en Game Boy, este es el más jugable y agradable, su dificultad puede echar atrás a más de uno, pero su jugabilidad es tan simple y adictiva que seguro que compensa el sufrimiento puntual de algunas zonas.

Recomiendo este juego para fans de la saga, y para los que disfruten de otros juegos de plataformas y acción, como los *Megaman* o los *Contra/Probotector* (aunque *Jurassic Park 2* no llega a la dificultad de estos).

Skullo





SUPER PAC-MAN

Arcade – 1 Jugador – Arcade– Namco 1982

Todo el mundo conoce juegos clásicos como *Tetris*, *Pac-man* o *Galaga*, pero son pocos los que suelen recordar las continuaciones directas de los mismos.



Por regla general ninguna de las continuaciones suele igualar el éxito del original, aunque es cierto que existen excepciones como el caso de *Ms. Pac-man*, un juego realizado por Midway que logró superar en calidad y popularidad al original de Namco.
Con intención de prolongar el éxito del "comecocos" y seguramente con el deseo de sustituir a *Ms Pac-man* como juego estrella del personaje la compañía japonesa decidió lanzar un tercer juego llamado *Super Pac-man*.



Gráficos

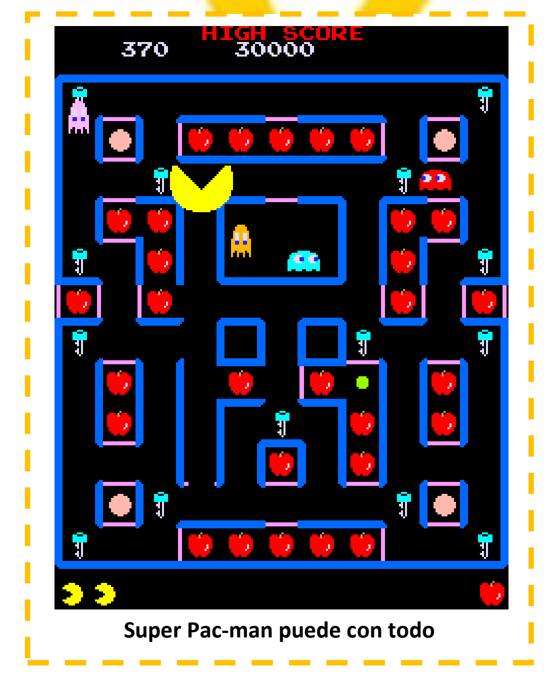
Se conserva el estilo clásico del *Pac-man* original, pero al mismo tiempo se añaden más detalles y animaciones (en los fantasmas por ejemplo) y los escenarios ofrecen más variedad al ir cambiando los clásicos pac-puntos por diferentes elementos como pasteles y manzanas. El único cambio en el sprite de *Pac-man* que veremos será en tamaño, pues la novedad del juego es que al comer las súper píldoras *Pac-man* se convertirá en gigante y arrasará con todo (pero seguirá sin tener ningún tipo de detalle en su cara).

Todo esto hace que el juego se vea mucho más vivo que los anteriores, aunque también es cierto que puede provocar un ligero "empacho visual" la primera vez que juegas, ya que da la sensación de que la pantalla está llena de objetos.

Como todo buen juego de *Pac-man* se conservan las animaciones entre niveles donde *Pac-man* escarmienta a los fantasmas por acosarle.

Sonido

La melodía clásica del *Pac-man* y sus típicos efectos especiales nos acompañarán una vez más.
No hay demasiado más que destacar en este sentido, *Super Pac-man* carece de músicas o algo que no se haya visto en *Pac-mans* anteriores.

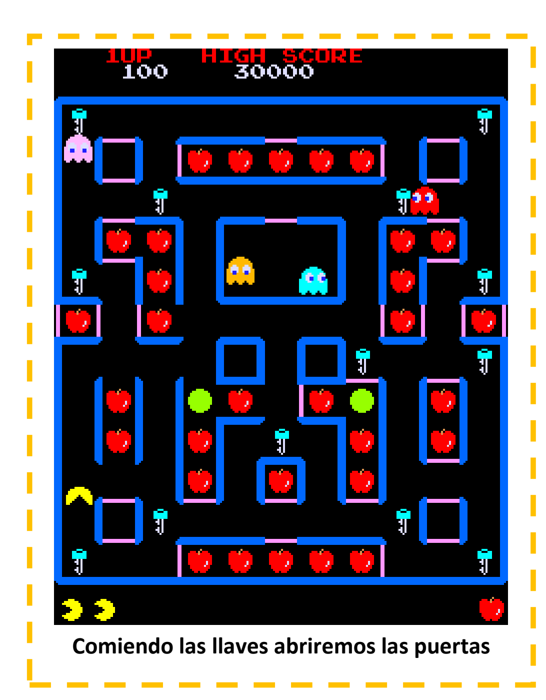


Super Pac-man puede con todo

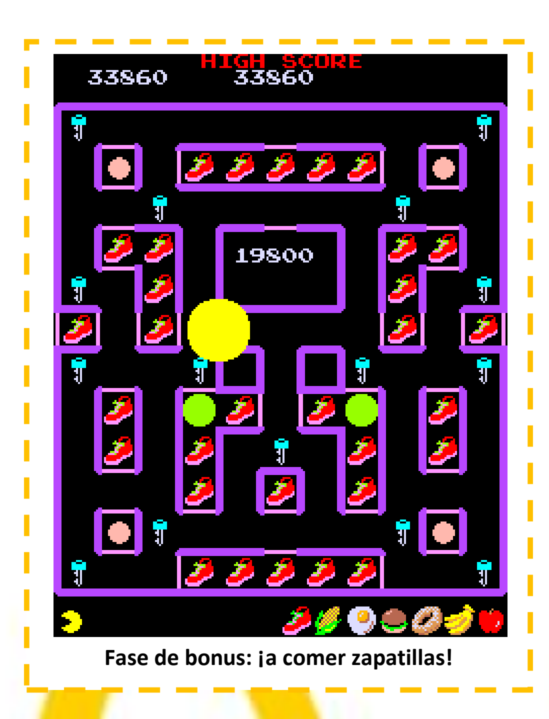
Jugabilidad

El objetivo de este juego es comerse toda la fruta, las pastillas especiales (que asustan a los fantasmas) y las súper pastillas (que os convierten en *Super Pac-man*). Las llaves son el único objeto que no necesitamos comer para completar el nivel.

La habilidad que tengáis a la hora de jugar al *Pac-man* original os va a ayudar mucho en este juego, pero aun así os aseguro muchas muertes a manos de los fantasmas.

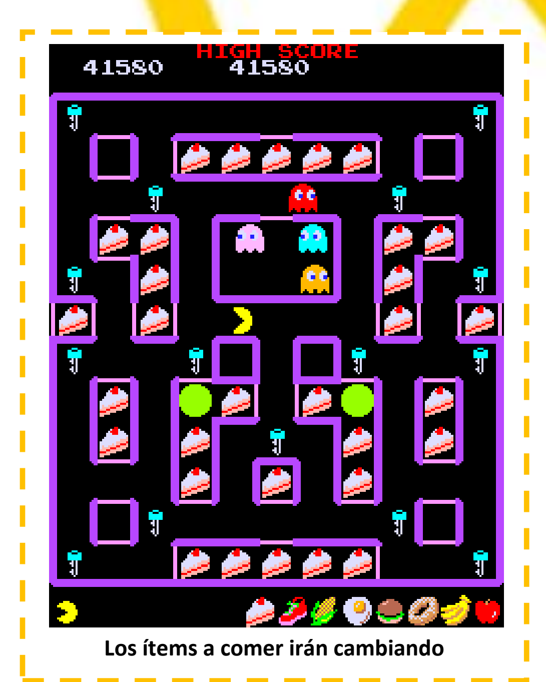


Comiendo las llaves abriremos las puertas



Fase de bonus: ¡a comer zapatillas!

Mientras que en el *Pac-man* original y su secuela, el laberinto que recorríamos era fijo, en *Super Pacman* hay unas barreras que bloquean el acceso a diversos pasillos (donde generalmente están las frutas y las píldoras especiales). Esas barreras desaparecen al comernos las llaves que hay repartidas por el escenario, abriendo así poco a poco todo el nivel. Esto puede provocar situaciones frustrantes como acabar arrinconados en pasillos o que vayáis huyendo de 2 fantasmas, os comáis una llave y eso abra un camino tras vosotros que uno de los dos fantasmas usará para acorralaros.



Los ítems a comer irán cambiando

Afortunadamente existen las súper píldoras que convierten a nuestro personaje en el gigantesco *Super Pac-man*, el cual ignora a los fantasmas y puede romper las barreras (incluso entrar en la "casa" de los fantasmas). Si a esto le sumamos que *Super Pac-man* puede comerse las píldoras que nos dan la habilidad de comernos a los fantasmas, os podéis imaginar lo satisfactorio y destructivo que puede ser jugar a este juego.

Pero no todo iba a ser tan fácil, pues *Super Pac-man* es un tanto difícil de manejar y las píldoras especiales para comer fantasmas apenas duran unos segundos, así que tendremos que tener mucho cuidado.

Duración

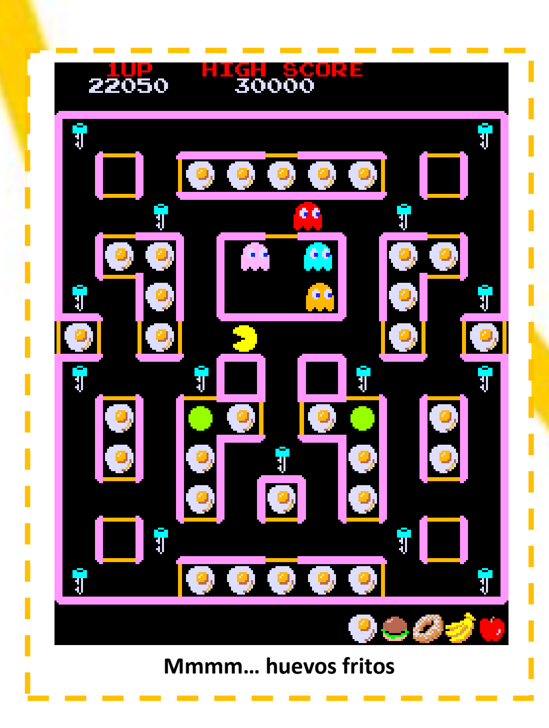
Es un juego arcade, así que no tiene un final propiamente dicho, el tiempo que le dediquéis dependerá más de vosotros que de el juego en sí.

Es cierto que tratar de superar nuestro récord o descubrir que objeto tendremos que comernos en la siguiente fase puede darle algo más de vida, pero en el fondo es un juego que se repite con la única variación de los bonus y las animaciones graciosas entre niveles.

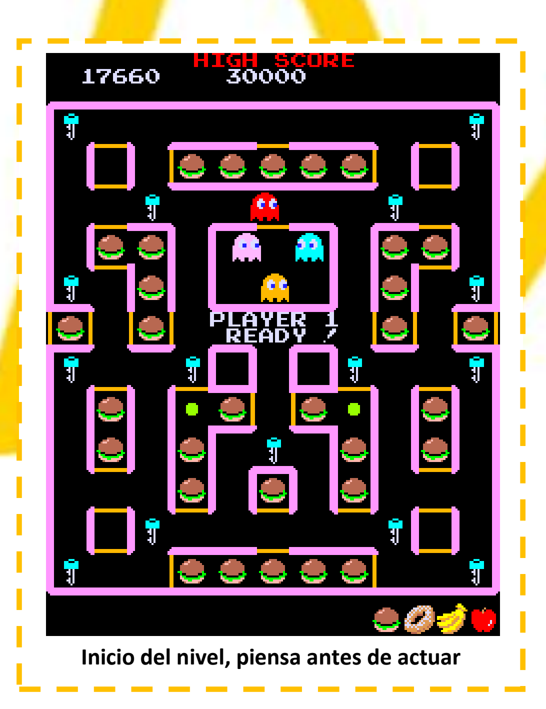
Conclusión

Super Pac-man es un juego recomendable para todos los fans de *Pac-man* que se puedan acostumbrar a los cambios añadidos que varían notablemente la jugabilidad. Si eres bueno en el juego original, tendrás algo de ventaja, pero aun así te quedará mucho por aprender para poder ser bueno en *Super Pac-man*.

Skullo

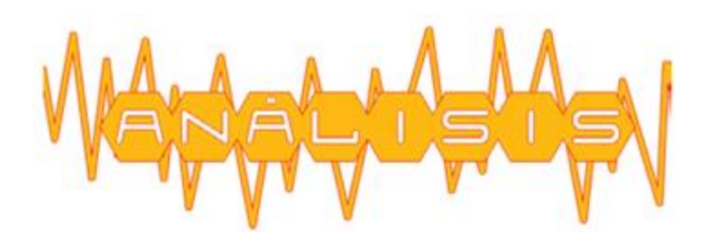


Mmmm… huevos fritos



Inicio del nivel, piensa antes de actuar

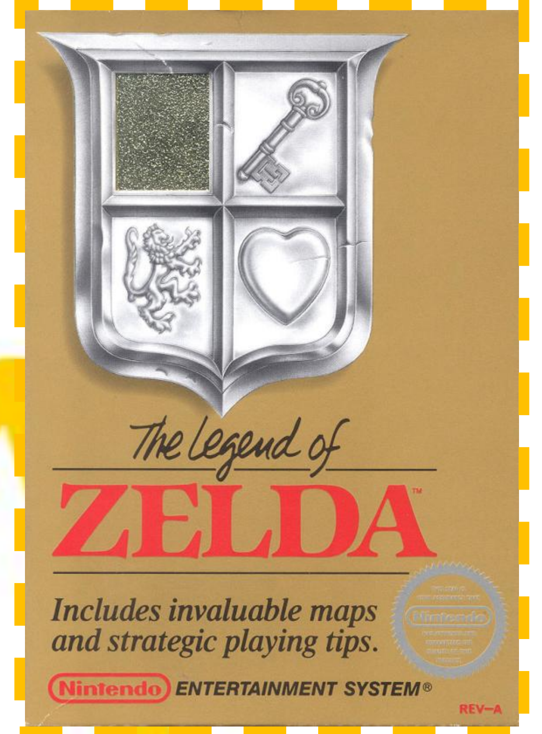






THE LEGEND OF ZELDA

1 Jugador – Aventura/RPG – Nintendo 1986



Uno de los juegos considerados imprescindibles para NES es *The Legend of Zelda*, título que inició una de las sagas más famosas y longevas de Nintendo. A día de hoy es casi imposible hablar del género de aventuras y RPG de acción sin contar con Link, Ganon y la Princesa Zelda, pues la influencia de este juego y sus secuelas ha sido notable.

Todos los juegos de la saga obedecen a un mismo patrón jugable establecido por este juego (encontrar mazmorras, descifrar puzles, obtener objetos y mejoras para aplicarlos en mazmorras siguientes) habitualmente acompañado de alguna variante que diferencie ese juego del resto.

Así que ha llegado el momento de conocer la historia original, donde el joven Link ha de recorrer un Hyrule lleno de secretos que solo los jugadores más imaginativos y persistentes podrán encontrar.

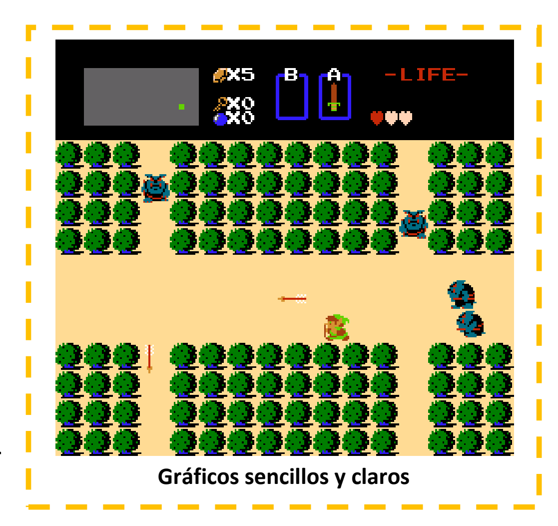
Gráficos

El estilo gráfico es el mismo que se veía en los primeros juegos de la consola, de manera que no esperéis nada extraordinario ni fuera de lo normal. La variedad de elementos en el escenario (desiertos, cementerios, lagos, bosques, montañas) es aceptable, pero debido a que el juego se basa en exploración acabaremos bastante hartos de ver el mismo tipo de arbusto o piedra. El diseño de los personajes y enemigos es gracioso, pero igual de simple que el resto, incluso en el caso de los enemigos finales.
Resumiendo, gráficamente el juego es muy sencillo, en su día era bueno, pero a día de hoy está muy detrás del estilismo visto en otros Zeldas de 8 bits (como por ejemplo el de Game Boy).

Sonido

Las músicas del juego son tan buenas como escasas, prácticamente pasaremos todo el juego escuchando el tema principal de la saga y el del interior de las mazmorras. Ambos temas han permanecido hasta la actualidad y son totalmente inolvidables, así que podemos decir que pese a la poca variedad musical, las melodías valen la pena.

Con los sonidos sucede más o menos lo mismo, son sencillos pero algunos han permanecido en la saga, así que es difícil criticarlos, salvo el molesto sonido de cuando nos queda poca vida, ese se lo podrían haber ahorrado en este juego y en el resto.



Gráficos sencillos y claros

Jugabilidad

Los controles son muy sencillos, movemos a Link con la cruceta, atacamos usando la espada con un botón y el otro botón se usa para el ítem secundario que elegiremos en el menú que aparece al pausar.

Este juego sentó las bases del resto de Zeldas, así que en resumidas cuentas funciona igual que estos: nos encontramos en un mundo abierto donde tendremos que buscar una serie de mazmorras y una vez dentro, tendremos que descifrar puzles y eliminar enemigos hasta conseguir encontrar un ítem especial en la mazmorra y matar al jefe de la misma.



¡Has encontrado la balsa!



Bombardead las paredes sin piedad

Si rebuscamos por las mazmorras encontramos a unos tipos que nos darán consejos (algunos más útiles que otros) o nos ayudarán aumentando el número máximo de bombas que podemos llevar. Es bastante necesario buscar a estos tipos, tanto dentro como fuera de las mazmorras pues este juego es tremendamente críptico y cualquier pista que nos den nos puede evitar estar horas atascados.

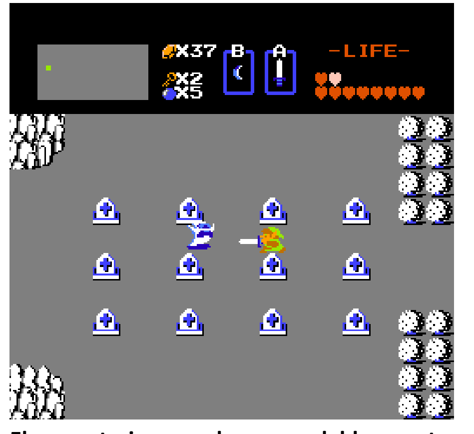
Tened en cuenta que por ejemplo, en el mundo exterior hay un montón de paredes que se pueden destruir con bombas, pero no hay ni una sola marca en la pared que nos dé una pista de donde usar las valiosas bombas, lo cual puede hacer que gastemos una decena y no encontremos nada. Estas cuevas son muy necesarias, porque dentro de algunas se encuentran los contenedores de corazón que no solo aumentarán nuestra vida si no que también son un requisito para poder usar las mejores espadas, que a su vez son un requisito para poder eliminar fácilmente a enemigos más poderosos.



Manhandla uno de los jefes finales



El reloj paralizará a los enemigos



El cementerio esconde un agradable secreto

Lo mismo podemos decir de los arbustos, pues el juego está plagado de ellos y solo hay que quemar unos pocos para lograr encontrar tiendas o incluso la entrada a una de las últimas mazmorras. Existen muchas otras situaciones de este estilo, tanto en el mundo exterior como en las mazmorras y en la mayoría de los casos, no tendremos ninguna pista. El hecho de que las pistas importantes estén escondidas y que a veces en lugar de darnos pistas, las personas que viven en cuevas nos quitan dinero (por haberles roto la entrada de su casa) hace que el juego sea bastante duro a la hora de soltarnos información.

Ese es uno de los puntos fuertes del juego, disfrutar en la búsqueda de secretos, pero al mismo tiempo puede hacer que los jugadores más impacientes o con menos tiempo libre terminen ignorándolo o buscando guías para descifrar todo, incluso los que sean fans de la saga y hayan completado algunos de los títulos más famosos de ella se van a encontrar en problemas en este juego. Hay que tener en cuenta este hecho a la hora de valorar jugar *The Legend of Zelda* (o a cualquier juego de aventuras o RPG de aquella época).

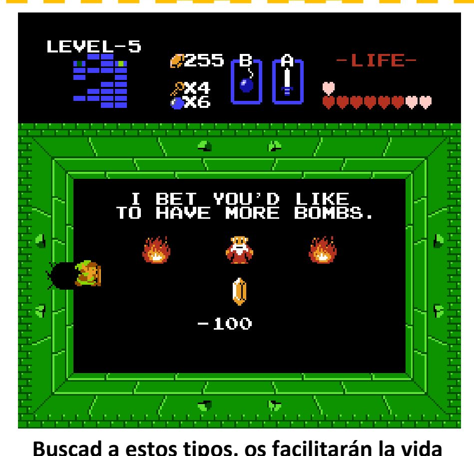
Duración

Al inicio del juego los enemigos serán intolerables y nos matarán sin que nos demos cuenta, es bastante posible que antes de completar una mazmorra hayamos visto la pantalla de Game Over más veces de las que nos gustaría admitir. Una vez hemos superado las primeras mazmorras y hayamos encontrado algunos corazones y conseguido determinados objetos, Link se volverá mucho más resistente y entonces sí que podremos estar jugando un buen rato sin morir.



Los Darknuts son bastante peligrosos

La dureza inicial del juego se aplica también a otros elementos necesarios, como las rupias, que solo algunos enemigos nos darán de vez en cuando, lo mismo se puede decir para otros objetos muy necesarios, como las bombas o los corazones, todos ellos mucho más escasos de lo necesario. Una vez más, cuando vayamos avanzando en el juego dejarán de ser un problema.



Buscad a estos tipos, os facilitarán la vida

Superar las 9 mazmorras no nos llevará mucho tiempo pues son relativamente sencillas y podemos usar las llaves que nos sobren de una en otra (y si os quedáis atascados basta con poner bombas en las paredes o intentar mover todos los bloques de la pantalla) pero saber cómo llegar a ellas y potenciar a Link lo suficiente como para aguantar a los enemigos que las habitan nos llevará mucho más tiempo. Además, una vez superado el juego podemos jugar la segunda búsqueda, mucho más difícil que la primera y con mazmorras diferentes, vamos que es casi como jugar a otro juego.

Por supuesto, el juego cuenta con la posibilidad de grabar partida así que nuestra misión podrá ser completada poco a poco.

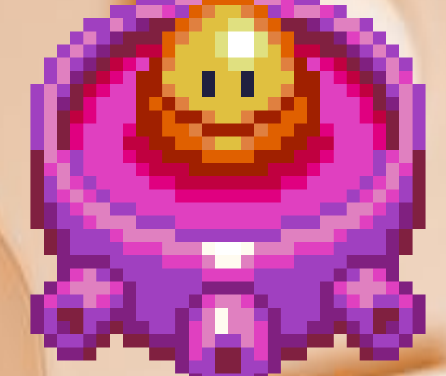
Conclusión

Pese a su anticuado aspecto visual, *The Legend of Zelda* sigue siendo un juego muy interesante, intenso y divertido, siempre y cuando os guste mucho buscar secretos, requisito obligatorio para disfrutarlo, pues es uno de los juegos más crípticos y rebuscados de toda la saga.

Skullo

LAS SOLUCIONES SE ENCUENTRAN EN LA PÁGINA 54 DE ESTA REVISTA

1- EL DESCONOCIDO



¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Aparece constantemente en el juego, aunque de diferentes formas

Pista 3: El juego está protagonizado por dos personajes "gemelos"

2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Es un personaje de raíces americanas

Pista 2: Es tremendamente fuerte y grande

Pista 3: Se ha enfrentado a un personaje de *Final Fight*

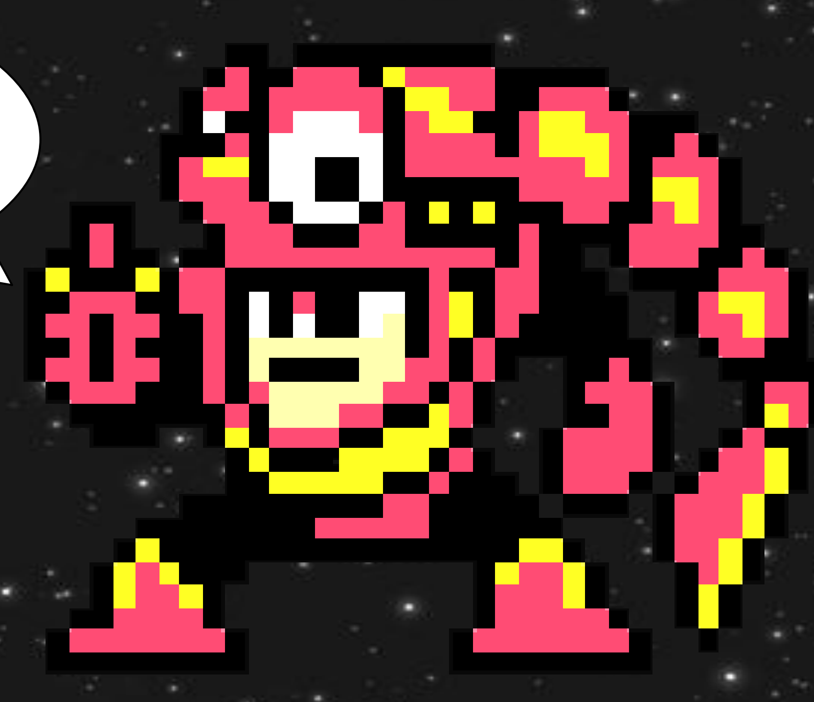
3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?

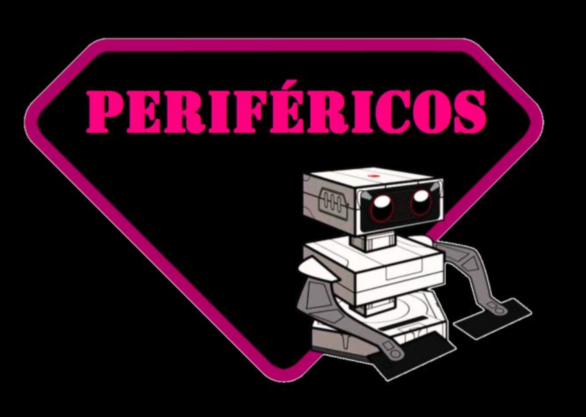




CON TANTA PUBLICIDAD ESTO PARECE UNA REVISTA DE VERDAD EN LUGAR DE UN PDF CUTRE







FAMICOM DISK SYSTEM



A mediados de los años ochenta, Nintendo arrasaba en Japón con su consola doméstica, Family Computer, más conocida como Famicom. La Famicom era un éxito, pero sus usuarios se quejaban del elevado precio de los cartuchos, así que la gran N decidió buscar una opción para abaratar los costes de los juegos. Finalmente optaron por los disquetes, ya que eran más finos, más baratos, re-grabables y con más capacidad que los cartuchos originales. Así pues, el 21 de Febrero de 1986 Nintendo lanzó un add-on para Famicom que fue nombrado Famicom Disk System.

La Disk System es una disquetera con un acabado y aspecto similar a la Famicom, además le sirve de base, dándole un aspecto que recuerda al Sega Mega CD-1(aunque sería más bien al revés). La disquetera se conecta mediante un adaptador de RAM que va directo a la ranura de cartuchos de Famicom, además puede ser usada tanto con seis pilas C-cell como con un adaptador de corriente de 9V.

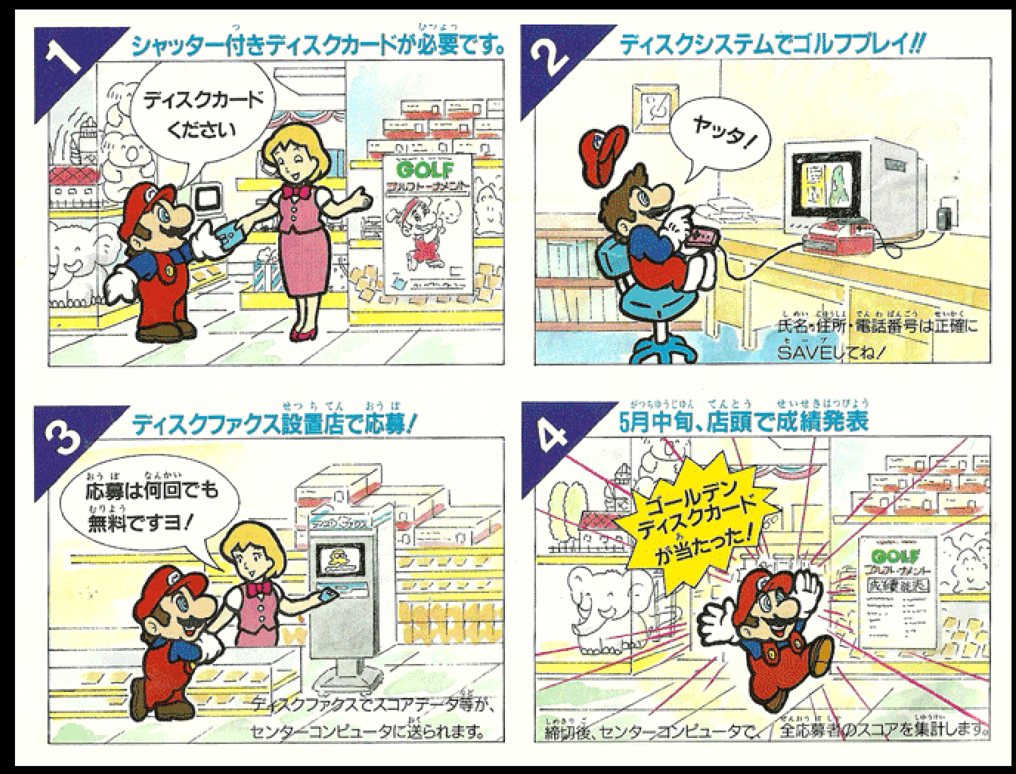
Estas son las mejoras que aporta la FDS respecto a la Famicom:

El periférico incluye hardware de sonido adicional emitiendo sonidos de sintetizadores FM que la consola de por sí no puede recrear. Es un cambio menor pero notable.

Como ya hemos mencionado anteriormente, los discos permitían abaratar los costes, así que el precio de venta al público era obviamente más barato que los cartuchos, además son regrabables, tienen la capacidad de guardar partida y poseen dos lados o caras, la A y la B dando así la posibilidad de tener dos juegos en un único Disk Card.



Existen dos tipos de Disquetes oficiales de Nintendo, amarillos y azules, en ambos casos la palabra “NINTENDO” está grabada con un gran bajorrelieve en la parte inferior de ambos dorsos, esto no solo es decorativo sino que es un método anti-piratería ya que en el interior de la ranura de Disk Cards de la FDS tiene un relieve invertido, así que solo los discos originales podían encajar en la ranura. Obviamente con el tiempo salieron varios métodos para poder encajar disquetes no oficiales.



Mario nos enseña cómo ganar premios con los disquetes azules

Debido a que el alquiler de videojuegos en Japón fue prohibido en 1984, Nintendo instaló en varias tiendas de videojuegos una máquina, la Famicom Disk Writer. Esta máquina permitía re-grabar en un Disk Card amarillo un juego completo por 500 yenes, un precio muy reducido teniendo en cuenta que un juego nuevo costaba aproximadamente unos 2.600 yenes. Algunos de estos juegos eran exclusivos y solo fueron distribuidos mediante dichos aparatos. Como aviso, si compráis algún Disk Card de segunda mano, aseguraos de qué juego contiene, porque es posible que el de la portada no coincida con el del interior.

Estas maravillosas máquinas también tenían otra función y se usaban con los Disk card azules. Estos disquetes, al conectarlos a la máquina, guardaban tu puntuación y se registraba en un ranking de puntuación a nivel nacional para poder conseguir exclusivos premios como un cartucho dorado de *Punch-Out* o dos discos dorados, uno con el *Golf US Course* y otro con *Golf Japan Course*. Las Disk Writer fueron finalmente retiradas en el año 2002.



Los Disk Writter eran como el iTunes de los 80



Publicidad de Famicom Disk System y los Disk Writters

La mayoría de juegos en cartucho fueron re-editados para Famicom Disk. Nintendo planeaba lanzar todos sus títulos exclusivamente en formato Disk Card y así fue durante unos años, pero finalmente se retractaron y la mayoría acabaron re-editados en formato cartucho.

Estos son algunos de los títulos que fueron exclusivos de FDS antes de su relanzamiento en cartucho: *Zelda Densetsu (The Legend of Zelda). Metroid, Kid Icarus, Super mario bros 2. Akumajou Dracula (Castlevania), Famicom Tentei Club, Dead Zone, Knight Lore. Golf Japan course, Falsion, Esper Dream, Dirty pair, F1 race, 3D Hot Rally, Vs excitebike, Doki Doki panic*.



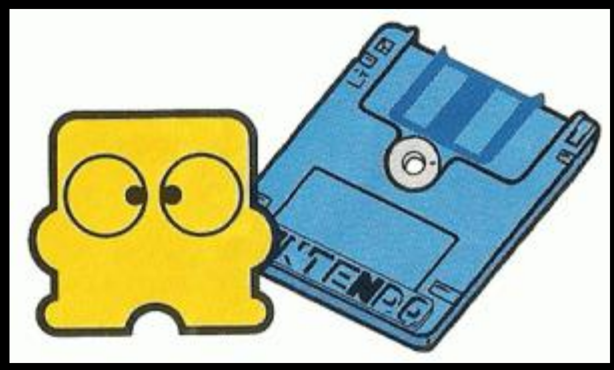
***Metroid* debutó en Famicom Disk System**



Doki Doki Panic* llego a occidente como *Super Mario Bros 2

Y para finalizar algunas curiosidades relacionadas con este periférico:

FDS tenía su propia mascota, Disk-kun. Quizá te suene, pues ha hecho un par de cameos en los juegos de Nintendo y ha aparecido como trofeo en *Super Smash Bros Melee.*



Al iniciar la Disk System sin ningún juego dentro nos mostraba una graciosa "pelea" de hermanos entre Mario y Luigi por un interruptor que determina el color del menú.

La canción del menú de este periférico es la misma que la del menú de Gamecube aunque ralentizada 16 veces.

Sharp sacó al mercado la Twin Famicom, una consola que incorporaba juntos la Famicom y la Disk System. Es un producto licenciado por Nintendo.



Valveider



Angry Video Game Nerd THE MOVIE

Es difícil saber a ciencia cierta de donde proviene la moda por lo retro que se ha instaurado hace unos años y que ha provocado que muchos juegos multipliquen su precio y que en casi cualquier sitio podamos comprar merchandising relacionado con videojuegos retro.

El aumento de canales de youtube dedicados a los videojuegos retro debió ser una parte importante de ese resurgir y uno de los primeras personas en hacerlo fue James Rolfe con su personaje más popular: El Angry Video Game Nerd (generalmente resumido como AVGN y antiguamente llamado Angry Nintendo Nerd).

James Rolfe se dedica profesionalmente al rodaje y edición de películas y el AVGN fue uno de sus muchos proyectos (la mayoría de los cuales se pueden ver en su página Cinemassacre.com y en su canal de Youtube). Su personaje representa a un nerd que sigue jugando a juegos de su infancia, a los cuales critica insaciablemente (pero no deja de jugar), durante el show se muestran las reacciones del personaje a situaciones que muchos vivimos en nuestra infancia (juegos muy difíciles, excesivamente cortos o malos, bugs, malas traducciones, situaciones cripticas…). Sus primeros episodios eran simplemente partidas con el personaje comentando y exagerando los fallos, pero poco a poco y debido a la creatividad de Rolfe y el aumento de su equipo de colaboradores, los videos se fueron convirtiendo progresivamente en pequeños episodios con más personajes y situaciones locas y el contenido de su canal fue creciendo con nuevos personajes y secciones (Board James, You Know that's Bullshit, James and Mikes Mondays, Monster Madness… etc).

Llegado el momento, la popularidad de ese personaje era tan grande que permitió a James Rolfe cumplir su sueño: hacer una película que se estrenase en cines. Y el resultado fue Angry Video Game Nerd The Movie.

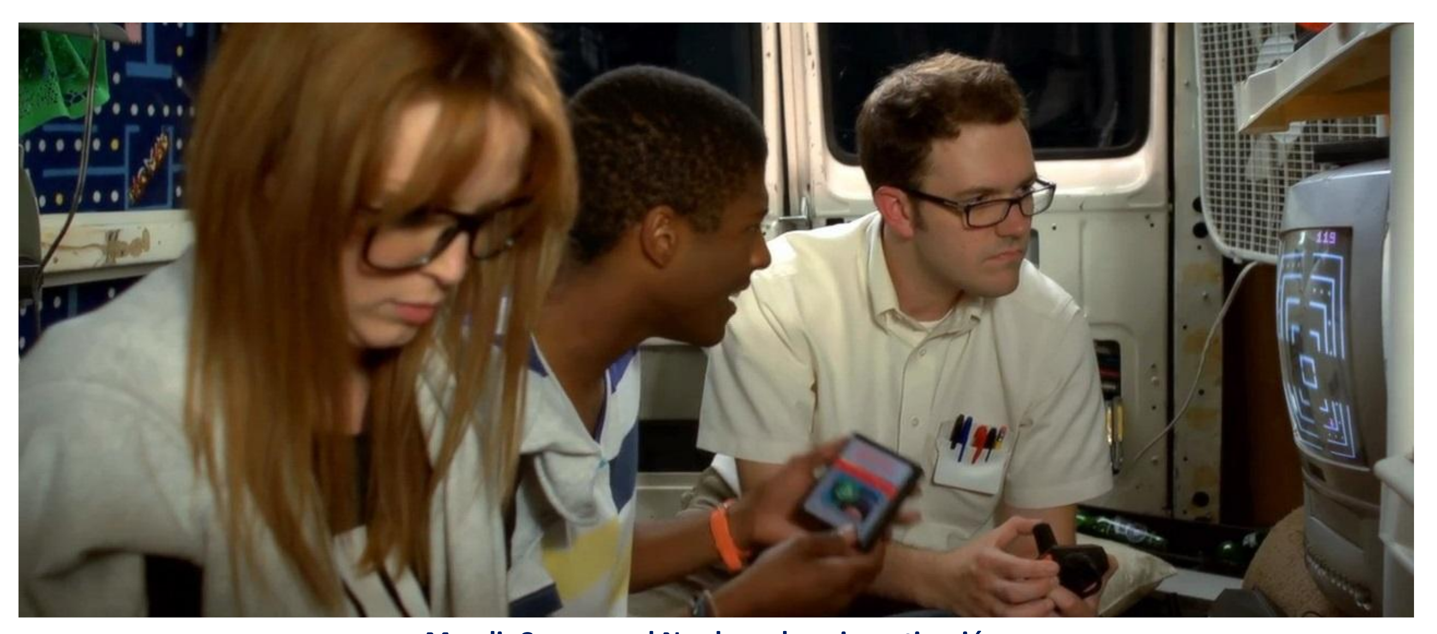


Título: *Angry Video Game Nerd: The Movie*
Director: James Rolfe y Kevin Finn
País: Estados Unidos
Año: 2014
Duración: 115 minutos

Resumen de la película (contiene Spoilers)

La película comienza explicándonos la situación de Atari tras el lanzamiento de ET y como el fallo comercial de este juego provocó que la empresa se derrumbase y terminase enterrando muchos de sus juegos en un vertedero. De aquí saltamos al presente, donde una empresa pretende hacer una continuación de ese juego (Eee Tee 2), pero mucho peor, debido a que personajes como el Angry Video Game Nerd han popularizado los juegos malos.

Mandi, una de las trabajadoras de esa empresa se pondrá de acuerdo con Cooper, compañero de trabajo del AVGN para que este haga un video sobre Eee Tee 2. La popularidad de ET se debe principalmente a la leyenda de los juegos enterrados en el vertedero, así que el Nerd termina llegando a la conclusión de que si demuestra que no hay ningún juego enterrado, todos dejarán de molestarle con ese asunto.



Mandi, Cooper y el Nerd en plena investigación

La empresa responsable del juego Eee Tee 2 se encargará de los gastos a cambio de obtener la publicidad del Nerd para su nuevo juego. Una vez en el desierto, empiezan a rodar el video sobre la búsqueda de ET, algo que alarmará a los militares de la zona, pues estos interpretan que están buscando a un extraterrestre de verdad, lo cual ocasionará el enfrentamiento entre ambos bandos.



Los militares malinterpretarán a los protagonistas al pensar que buscan extraterrestres

Conclusión:

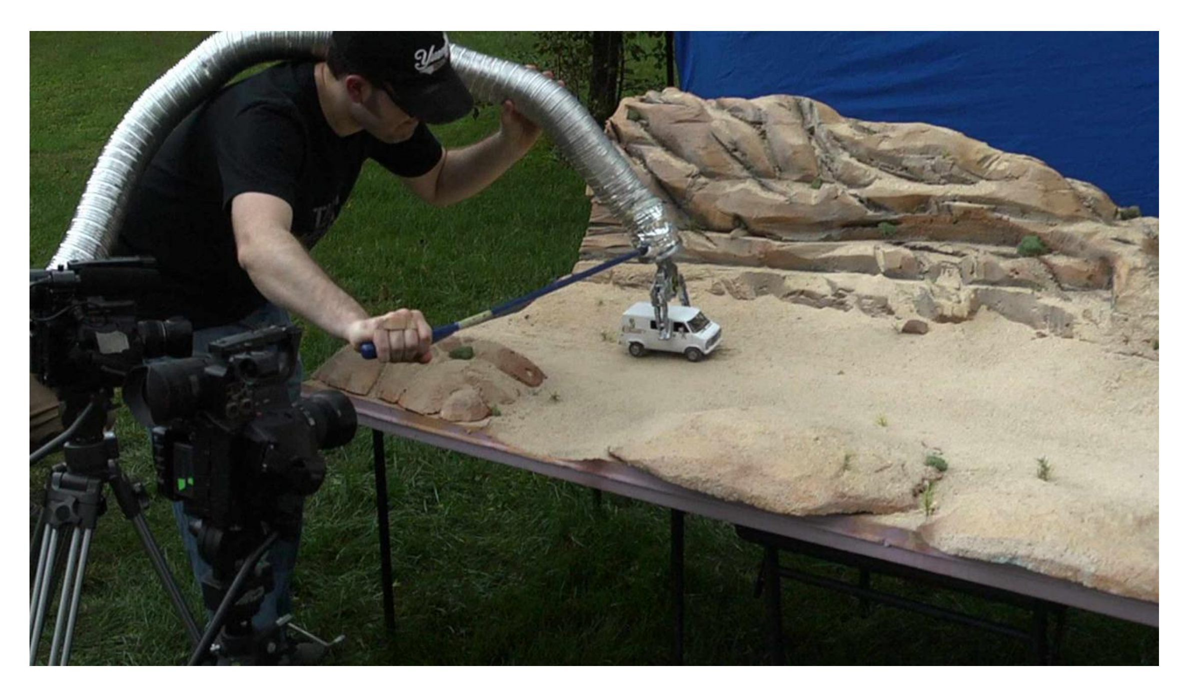


AGVN The Movie es una película que decepcionó a muchos de sus fans, principalmente porque esperaban una película centrada en uno o más juegos siendo estos y sus personajes el foco inicial de la trama (similar a lo que sucede en muchos de los episodios de la serie). Sin embargo esta película es una mezcla de cosas que James Rolfe y su socio Mike Matei habian hecho en sus años de universidad (de ahí proviene Death Mwauthzyx) o bromas internas (el extraterrestre no se parece a ET porque así es como imaginaban el sprite del ET de Atari, interpretando que el cuello era una gran boca).

Es cierto que el personaje del Nerd es el mismo de siempre y que finalmente hace la tan ansiada crítica al ET de Atari y eso puede llegar a satisfacer a los fans. Pero la película en sí se aleja mucho del show, trata de ser diferente, introduce más personajes y una trama un tanto loca, pero basada en uno de los mitos más clásicos de los videojuegos, incluyendo a personas reales que forman parte del mismo (como Howard Scott Warshaw).

A mi esta película me dejó una sensación agridulce, por un lado entiendo las referencias a los otros proyectos de Rolfe y sus compañeros y agradezco el intento de novedad de la película, pero por otro me parecen mucho más divertidos los episodios largos del AVGN (como cuando hizo el AVGN Revisita *Jekyll and Hyde*) al ser más sencillos y siempre centrados en el videojuego. Esta claro que Rolfe quiso que la película fuese algo diferente y aprovechó la oportunidad para saciar así muchas de sus inquietudes artísticas y hacer homenajes a sus proyectos de juventud, así que supongo que es normal la división de opiniones sobre el resultado final.





Skullo

KOOPALINGS

En esta ocasión voy a hablar de unos personajes secundarios que pasaron de ser tremendamente populares a caer en el olvido durante años: los Koopalings.



Los Koopalings son 7 pequeños malvados Koopas que suelen ayudar a Bowser en sus intentos de dominar el mundo. Hicieron su debut en *Super Mario Bros 3* (1988), donde convirtieron a los principales Reyes del Reino Champiñón en animales para poder arrebatarles el Reino, haciendo que Mario (y Luigi) tuviesen que ir tras ellos para restaurar la paz en dichas tierras antes de poder ir a por Bowser que retenía (una vez más) a Peach.

Para poder enfrentarse a los Koopalings había que superar su fortaleza, que no era ningún castillo, sino un barco volador repleto de armas y enemigos, que ha quedado grabado a fuego en la memoria de los que disfrutaron de ese juego.



Super Mario Bros 3



Super Mario World

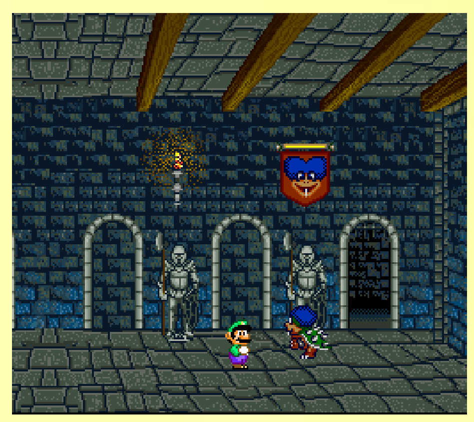


Super Mario All Stars

Tras el éxito de *Super Mario Bros 3* pasaron a formar parte del mundo de Mario, teniendo bastante peso en la serie de animación que se emitía durante aquellos años (en la cual tenían nombres distintos a los del juego) y volviendo a participar en el siguiente gran juego de la saga, *Super Mario World* (1990). En dicho juego, los Koopalings habían secuestrado los huevos de Yoshi, mientras que Bowser se encargaba de ir a por Peach, como suele ser habitual en él.

Tras ese popular juego los Koopalings volvieron a hacer de las suyas en dos de los juegos del Super Scope (el bazuca de Super Nintendo), por un lado eran los jefes de *Yoshi's Safari* (1993) y por otro, uno de ellos (Iggy) tenía un pequeño cameo en uno de los juegos que venían con el propio periférico. También tuvieron aparición en juegos poco populares como *Mario is Missing* (1992) y *Hotel Mario* (1994), ambos juegos hechos por compañías ajenas a Nintendo y de escasa calidad, tras esto podemos decir que cayeron en el olvido, puesto que no tuvieron ninguna aparición directa durante muchos años.








Mario is Missing *Super Scope* *Yoshi's Safari*

Sin embargo, el regreso de estos pequeños monstruos era algo inminente, por un lado volvieron a aparecer en *Mario and Luigi SuperStar Saga* (2003) y posteriormente en la saga *New Super Mario Bros* (2009), donde se les retocó el diseño ligeramente para diferenciarlos más entre sí. También iban a aparecer en *Super Princess Peach*, sin embargo no se les incluyó en la versión final del juego, pese a que sus sprites ya estaban hechos. En los últimos tiempos (y tras regresar en *New Mario Bros*) los Koopalings han vuelto a la actualidad, siendo incluidos en importantísimos juegos *como Mario Kart 8* o *Super Smash Bros* de Nintendo 3DS y WII U.




Mario and Luigi *New Super Mario Bros*

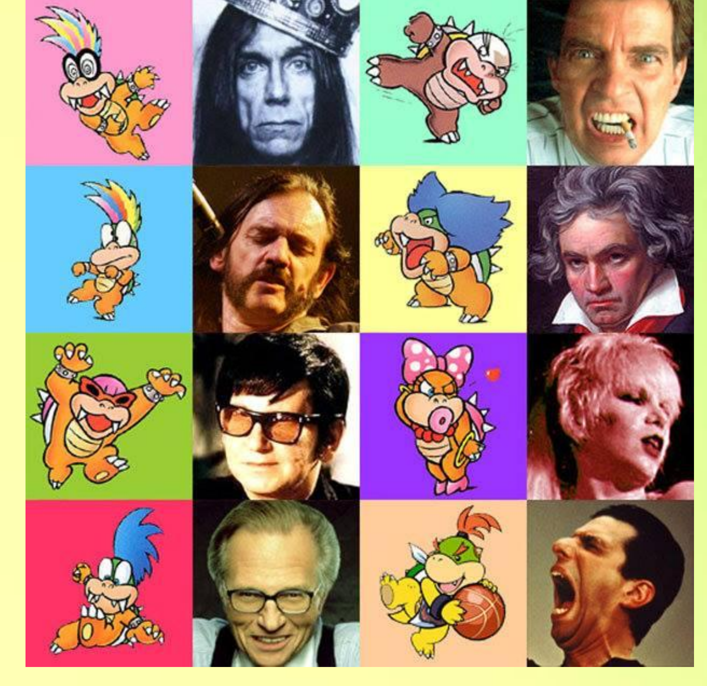


Los Koopalings y Bowsy en Super Smash Bros para Wii U y 3DS

La historia de los Koopalings nunca ha sido del todo clara. Durante muchos años se les consideró hijos de Bowser, sin embargo el propio Miyamoto aclaró en una entrevista que no lo eran, que solo Bowser Jr era hijo directo de Bowser. El principal motivo de que se pensase lo contrario, era porque en occidente se les añadió el apellido Koopa en los textos y créditos de *Super Mario World* y se les dio un rol de hijos en la serie de animación. Así que en términos generales, se podría decir que en occidente se les consideró hijos de Bowser y pero en Japón solo eran seguidores suyos. No es la primera vez que la historia de los juegos de Mario no es demasiado coherente, pero también es cierto que en sus juegos de plataformas, la historia es lo menos importante.



La personalidad de estos personajes nunca ha estado muy desarrollada, sin embargo se les ha dotado de algunos rasgos básicos que los diferencian entre sí más allá del físico, por ejemplo a Lemmy le encantan las pelotas y es tremendamente inmaduro, Iggy es el que está más loco de todos, pero que posee cierto ingenio constructor, Ludwing es el mayor de todos, el más serio e inteligente, Roy es el más agresivo, Wendy es la típica niña mimada y materialista, Morton es el más irritante, (quizás porque la marca de su ojo es en realidad una cicatriz hecha por el poder de las estrellas) y Larry es el menor de todos y un aficionado a los deportes.



Y para terminar, me parece interesante comentar el origen de los nombres de estos personajes, y es que todos provienen de personajes famosos, generalmente artistas. Así pues Lemmy Koopa se llama así en honor a Lemmy Kilmister, Iggy Koopa en honor a Iggy Pop, Larry Koopa por Larry King, Roy Koopa por Roy Orbison, Morton Koopa por Morton Downey Jr, Wendy O Koopa por Wendy O Williams y Ludwig Koopa por Ludwig Von Beethoven. Esta situación no se dio por primera vez con los Koopalings, ya que cuando se le cambió el nombre a Koopa (nombre original en Japón) por Bowser (nombre oficial en occidente) al parecer fue por el músico John "Bowzer" Bauman.



Koopalings en *New Super Mario Bros*



Koopalings en *Mario Kart 8*




ESPECIAL
MARVEL
VS.
CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES


BEGINNER MODE
DOUBLE FINAL
ATOMIC BUSTER
LEVEL
LEVEL


STORM
ZANGIEF
VS
DHALSIM


1334955203
JILL
ABYSS


NEW HERO
TIME
NEW HERO
79
LEVEL
LEVEL


NEW HERO
98
NEW HERO
CROSS
OVER
サインくれよ!
LEVEL
LEVEL




INSERT COIN



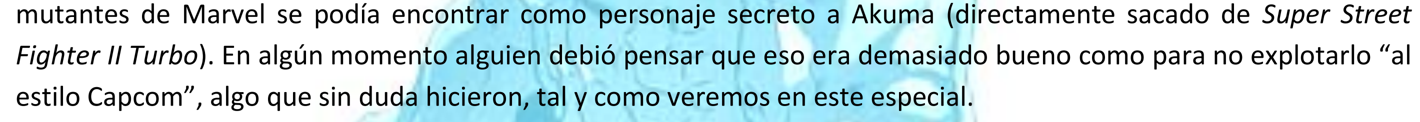
ESPECIAL MARVELVS CAPCOM



Durante años se han hecho muchas bromas sobre los Crossovers de Capcom con cualquier otra cosa debido a que la compañía de Megaman nunca ha puesto demasiadas pegas a juntar sus personajes con los de otras compañías o marcas como Marvel, SNK, Tatsunoko, Namco o Sega o Nintendo. Esta actitud hace que incluso sorprenda saber que cuando Ed Boon (co-creador de *Mortal Kombat*) intentó contactar con Capcom para un crossover entre su saga y *Street Fighter*, le dijesen que no, opinión que se ha mantenido hasta día de hoy (porque sí, Boon lo volvió a intentar tras el lanzamiento del nuevo *Mortal Kombat* lanzado en 2011).

Si quisiésemos buscar el origen de esta afición al crossover habría que empezar mirando por los constantes guiños de Capcom a si misma (personajes de *Street Fighter* en *Final Fight 2*, la posibilidad de hacer hadokens en *Megaman X*) pero creo que resulta mucho más llamativo apuntar a cuando Capcom empezó a mezclar sus personajes con superhéroes, una idea bastante chocante en su día, que actualmente no tiene nada de raro.

X-Men Children of the Atom (1994) y *Marvel Super Heroes* (1995) fueron los juegos que iniciaron esa idea, especialmente el primero pues entre los mutantes de Marvel se podía encontrar como personaje secreto a Akuma (directamente sacado de *Super Street Fighter II Turbo*). En algún momento alguien debió pensar que eso era demasiado bueno como para no explotarlo "al estilo Capcom", algo que sin duda hicieron, tal y como veremos en este especial.







Akuma en *X-Men Children of the Atom*





Marvel Super Heroes

X-MEN VS STREET FIGHTER (1996)



Todo empezó con *X-Men Children of the Atom*, pero no se hizo oficial hasta que los mutantes de Marvel volvieron a plantar cara a personajes de Capcom con este juego, lanzado en 1996.

X-Men VS Street Fighter fue una sorpresa mayúscula y a la que empezaron a filtrarse imágenes del juego en revistas de videojuegos fuimos muchos los que no nos podíamos creer lo increíble que era ver a Ryu lanzando un Hadoken que ocupaba media pantalla, algo que se volvió norma en esta serie de crossovers, pues los Street Fighters vieron multiplicados en tamaño y espectacularidad sus ataques para estar a la par con los superhéroes de Marvel.

El juego nos ofrecía una plantilla formada por Ryu, Ken, Dhalsim, Chun-Li, Cammy, Zangief, Charlie, M.Bison y Akuma como representantes de Capcom y por Cyclops, Storm, Magneto, Juggernaut, Sabretooth, Wolverine, Rogue y Gambit en el bando de Marvel. Como jefe final nos esperaba el enorme Apocalypse, que iniciaría la tradición de incluir en esta saga un enemigo final gigante e impresionante.

Este juego sentó las bases de casi todos los futuros Crossovers de Capcom: Se juega con varios personajes intercambiables en cualquier momento del combate que incluso pueden hacer ataques combinados con los dos a la vez. El ritmo de juego era bastante frenético y exagerado (comparado con los *Street Fighter*) tratando de ser lo más espectacular posible, cosa que seguramente consiguió.

Tras su aparición en arcades, este juego fue lanzado en Sega Saturn y PlayStation con algunos recortes y cambios debido a las limitaciones de cada una de las consolas. La versión de Sega Saturn era notablemente mejor gracias a la posibilidad de usar un cartucho que aumentaba su memoria, haciendo que el juego fuese más similar al original.









MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER (1997)



Tras el éxito del juego anterior, Capcom decidió continuar su particular saga de crossovers con *Marvel Super Heroes VS Street Fighter*.

Tal y como aclara el título, el bando de Marvel sale reforzado con el añadido de personajes que no provienen de los cómics de X-Men, lo cual añade cierta variedad a la plantilla (y permite a la empresa reutilizar sprites de *Marvel Super Heroes*).

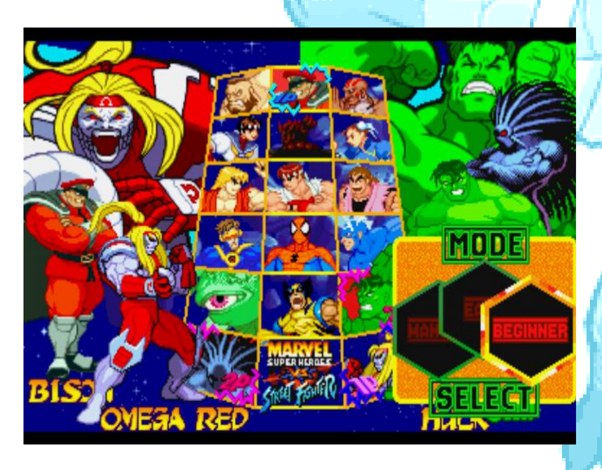
Por el bando de Capcom nos encontramos con: Akuma, Chun-Li, Dan, Dhalsim, Ken, M. Bison, Ryu, Sakura y Zangief.

Y defendiendo a Marvel se presentan: Blackheart, Captain America, Cyclops, Hulk, Omega Red, Shuma-Gorath, Wolverine y Spider-man.

Como jefes finales nos encontramos con Apocalypse y Cyber Akuma (una versión robótica y abusiva del karateka endemoniado) y como personajes ocultos a USAgent, Mephisto, Armored Spider-man, Mech Zangief, Dark Sakura y Shadow, en la versión japonesa también podemos encontrarnos con Norimaro, un tipo extraño que nada tiene que ver con Marvel ni Capcom pero de alguna manera se coló en el juego.

El estilo de juego es más o menos el mismo que en *X-men VS Street Fighter*, pero este juego añade nuevos escenarios (con muchos guiños a los personajes) y músicas nuevas, especialmente por la parte de Capcom. Me gustaría recalcar que en el apartado sonoro se arriesgaron más de lo esperado, pues prácticamente todos los Street Fighters obtienen melodías nuevas que nada tienen que ver con las de *Street Fighter II* o *Street Fighter Alpha*.

Seguramente sea menos popular que *X-Men VS Street Fighter*, pero personalmente considero *Marvel Super Heroes VS Street Fighter*, uno de mis favoritos.









MARVEL VS CAPCOM (1998)



Después de haber dejado la representación de Capcom en manos de los Street Fighters, la empresa decide variar un poco la plantilla incluyendo personajes ajenos a la saga de Ryu: ha llegado *Marvel VS Capcom*.

Representando a Capcom tenemos a Ryu (que esta vez puede "transformarse" en Ken y Akuma), Zangief (que puede transformarse en Mech Zangief), Chun-Li, Megaman, Roll, Jin Saotome, Strider, Morrigan y Captain Commando. Entre los personajes secretos, además de Roll, nos encontramos con una Morrigan con ataques de Lilith y con Shadow Lady, un personaje que reutiliza el sprite de Chun-Li pero posee ataques especiales diferentes.

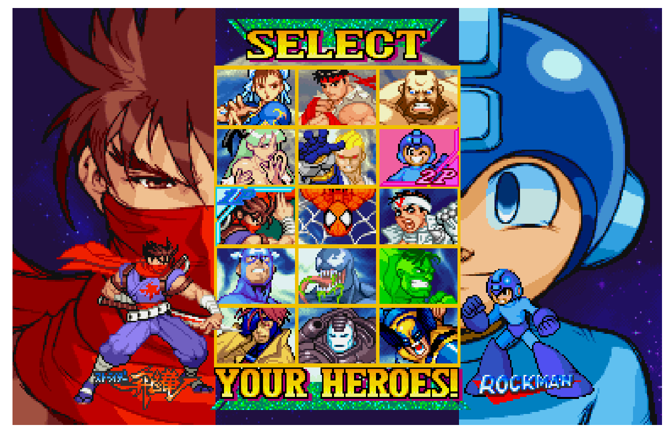
Por la parte de Marvel nos encontramos con Captain America, Gambit, Hulk, Spider-man, Venom, War Machine y Wolverine. Entre los personajes secretos encontramos una versión roja de Venom más rápida pero con menos defensa (supongo que intentando representar a Carnage), una versión de Hulk de color naranja más ágil que su contraparte verde y a Gold War Machine, que básicamente es War Machine con super armor permanente, vamos que cuando le pegan no retrocede ni cae al suelo, pero tampoco puede cubrirse de los golpes enemigos. El jefe final será Onslaught en 2 tamaños distintos.

El sistema de juego sigue la premisa de los anteriores, peleas de 2 Vs 2, con posibilidad de intercambiar a los luchadores en cualquier momento, hacer hyper combos en pareja, usar a ayudantes (que serán seleccionados de una manera casi aleatoria de una lista de personajes de Marvel y Capcom) y la novedad de este juego, poder sacar a los personajes de nuestro bando a pelear a la vez durante unos segundos en los cuales tendremos barra de hyper combo ilimitada, por supuesto el rival puede hacer lo mismo y tendremos a los 4 personajes dándose tortas durante unos épicos momentos. El juego tuvo conversión recortada para Playstation y otra mucho más fiel para Dreamcast (donde además se podía jugar a 4 jugadores).









MARVEL VS CAPCOM 2 (2000)



Alguien dentro de Capcom debió pensar ¿Qué pasaría si juntásemos a todos los luchadores que hemos ido creando en un solo juego y añadimos algunos más? Y de ahí salió *Marvel Vs Capcom 2 New Age of Heroes.*

Este juego cuenta con casi todos los personajes anteriores y algunos añadidos, así que por la parte de Capcom tenemos a Akuma, Anakaris, B.B. Hood, Cammy, Captain Commando, Charlie, Chun-Li, Dan, Dhalsim, Felicia, Guile, Hayato, Jill Valentine, Jin Saotome, Ken, M. Bison, Megaman, Morrigan, Roll, Ryu, Sakura, Strider, Zangief, Tron Bonne y los Servbots. Además Capcom creó tres personajes nuevos para el juego, el cactus con sombrero Amingo, la pirata Ruby Heart y una versión femenina de Sonson (al parecer la nieta del personaje original).



El bando de Marvel será defendido por Blackheart, Cable, Captain America, Colossus, Cyclops, Dr. Doom, Gambit, Hulk, Iceman, Iron Man, Juggernaut, Magneto, Marrow, Omega Red, Psylocke, Rogue, Sabretooth, Sentinel, Shuma-Gorath, Silver Samurai, Spider-man, Spiral, Storm, Thanos, Venom, War Machine y dos versiones de Wolverine (una con garras de adamantium y la otra con garras de hueso).

El plantel de luchadores es enorme, pero muchos de los personajes se desbloquean usando puntos que conseguiremos jugando al juego, jugando a través de internet o usando una Visual Memory Unit en la máquina arcade. Lo que significa que si no vivís en Japón y tenéis una copia japonesa del juego os quedáis sin probar a la mitad de luchadores. Afortunadamente esto se corrigió en las versiones occidentales.



El sistema de juego sufre cambios importantes en esta entrega, así que trataré de comentar los más notables. Ahora cada personaje solo posee dos tipos de puñetazo y patada (flojos y fuertes) de manera que algunos combos han cambiado y se han simplificado.

Los equipos están formados por 3 luchadores, que podrán seguir intercambiándose durante el combate, los ayudantes vuelven a ser tus compañeros de equipo (que podrás llamar ilimitadamente) y ahora existe la posibilidad de hacer un ataque especial trío, con todo el equipo a la vez. Sin embargo si hay algo por lo cual es conocido este juego es por su nulo equilibrio entre personajes, pues es uno de los juegos de lucha más desequilibrados que veréis nunca.



Los escenarios relacionados con los personajes pasan a mejor vida para ser sustituidos por unos escenarios neutros y bastantes feos (eso sí, en 3D) y unas músicas que nada tendrán que ver con lo escuchado en los juegos anteriores. *Marvel Vs Capcom 2* se lanzó para Dreamcast, aunque posteriormente fue llevado a otros sistemas como Playstation 2, Xbox, Playstation 3 y Xbox 360.

MARVEL VS CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS (2011)

Once años tardó Capcom en continuar su saga de versus (siempre que no contemos a *Tatsunoko Vs Capcom*, juego que es hermano de esta saga en más de un sentido) lo cual hizo pensar a muchos seguidores que a Capcom ya no le interesaba mezclar héroes con sus personajes. No fue así y en 2011 lanzó *Marvel Vs Capcom 3* para Playstation 3 y Xbox 360. ¿Valió la pena esperar tanto? Ahora lo descubriremos.

La plantilla es la siguiente, por parte de Capcom: Akuma, Wesker, Amaterasu, Arthur, Chris Redfield, Chun-Li, Ryu, C.Viper, Dante, Felicia, Hsien-Ko, Mike Haggar, Morrigan, Nathan Spencer, Trish, Tron Bonne, Viewtiful Joe y Zero. Por parte de Marvel: Captain America, Deadpool, Dr. Doom, Dormammu, Hulk, Iron Man, Magneto, MODOK, Phoenix, Sentinel, She-Hulk, Spider-man, Storm, Super Skrull, Taskmaster, Thor, Wolverine y X-23. Además existen dos personajes DLC: Shuma-Gorath y Jill Valentine. El jefe final sería esta vez Galactus, el devorador de mundos.

El juego está hecho completamente en 3D (aunque se sigue jugando en 2D) y recupera algunas de las cosas buenas que habíamos echado de menos, como los temas personalizados para cada luchador o los escenarios basados en los personajes. El sistema de juego continua lo visto en *Marvel Vs Capcom 2* (equipos de 3, ayudantes infinitos) pero se han vuelto a modificar los botones a usar. Ahora cada personaje tiene 3 tipos de golpe (flojo, medio y fuerte) y el cuarto botón servirá para hacer automáticamente el launcher, o lo que es lo mismo, el golpe que levanta al rival para poder hacer luego el air combo. También se añadió el X-Factor, un modo que solo podemos usar una vez por partida y que nos permite hacer muchísimo daño al rival, pensado para remontar en condiciones adversas.

Visualmente espectacular y caótico, el juego tuvo graves problemas de equilibrio desde el día de su lanzamiento, pues existían bastantes personajes desequilibrados, ya sea por poseer un aguante y daño demasiado elevado o simplemente eran capaces de hacer combos infinitos. Capcom trató de arreglar estos problemas con actualizaciones, añadiendo correcciones y algunos cambios "a lo bruto" ¿Cómo creéis que arreglaron que Sentinel fuese demasiado poderoso? Pues cortándole la barra de vida. El modo online también fue revisado debido al enorme LAG que podía haber en algunas partidas.









ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 (2011)



Tras esperar 11 años para poder jugar a *Marvel Vs Capcom 3*, Capcom decidió anunciar una actualización apenas unos meses después del lanzamiento del juego anterior (algo que no sentó muy bien entre fans y seguidores de la compañía que lo habían comprado). Como resultado, antes de acabar el 2011 *Ultimate Marvel Vs Capcom 3* llegó a las tiendas en su versión Xbox 360 y Playstation 3, poco más tarde se lanzó una versión para PSVita.

Entre las novedades de este juego nos encontramos con más escenarios y personajes. Al bando de Capcom se suman Firebrand, Frank West, Nemesis T-Type, Phoenix Wright, Strider y Vergil. Al bando de Marvel se añaden Dr. Strange, Ghost Rider, Hawkeye, Iron Fist, Nova y Rocket Raccoon.

Aunque estamos acostumbrados a que Capcom lance versiones nuevas de sus juegos de lucha, la aparición de este juego pilló por sorpresa a todos, pues sorprende que en apenas unos meses Capcom fuese capaz de crear tantos personajes y escenarios, corregir fallos y arreglar el netcode.

Si no fuese porque nadie esperaba el *Marvel Vs Capcom 3* cuando se lanzó, parecería que los de Capcom estaban sometidos a una presión enorme y lo lanzaron sin completar. Según se comentó en el momento, es muy posible que todo este contenido estuviese pensado para ser contenido descargable para el juego anterior, pero que en vista de los problemas acumulados de *Marvel Vs Capcom 3*, decidieron lanzar una versión corregida sin pensárselo dos veces.





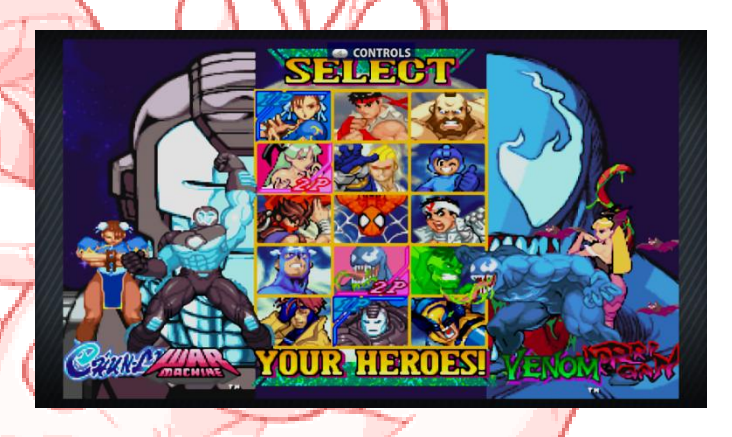




MARVEL VS CAPCOM ORIGINS (2012)



Si no pudisteis disfrutar de algunos de los juegos mencionados anteriormente, no os preocupéis porque existe *Marvel Vs Capcom Origins*. Este juego que recopila *Marvel Superheroes VS Street Fighter* y *Marvel Vs Capcom* y fue lanzado en versión digital para Playstation 3 y Xbox 360. La principal novedad de este juego es la posibilidad de jugar online, algo que muchos jugadores agradecerán.



MARVEL VS CAPCOM INFINITE (2017)

Mientras estaba terminando este especial, Capcom anunció que iba a lanzar un nuevo juego llamado *Marvel VS Capcom Infinite.* En el tráiler se veía a los veteranos Iron Man y Ryu, junto con los debutantes Megaman X y Capitana Marvel. En un video posterior se ha podido ver al Capitán América y a Morrigan.

Aun no se sabe nada sobre la fecha definitiva (solo han dejado claro que será en el 2017) ni sobre el sistema de juego (al parecer usará las Gemas del Infinito para potenciar a los personajes) ni sobre los personajes nuevos o el estilo de las peleas (aunque se rumorea que se podrá jugar 2 vs 2 o 3 vs 3).

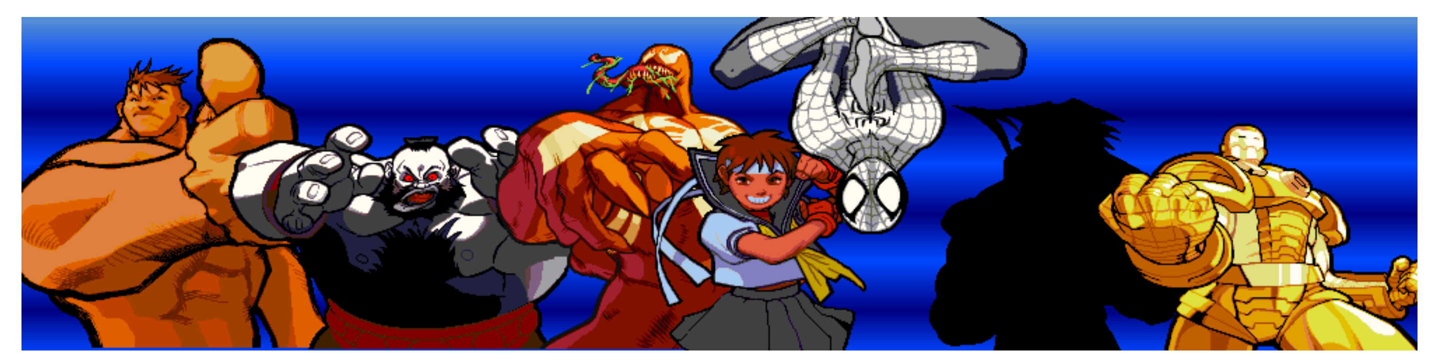


LISTADO DE PERSONAJES

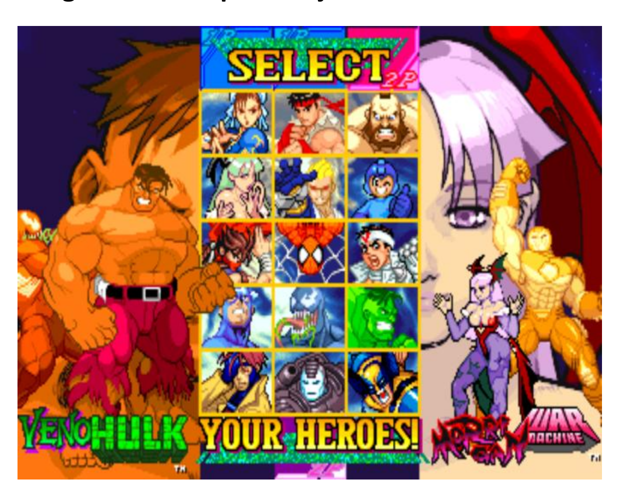
A modo de completar el especial comentaré brevemente a los luchadores que han pasado por esta alocada saga, aunque antes quisiera hacer unos matices sobre el listado.

No se han incluido los personajes nuevos anunciados para *Marvel VS Capcom Infinity* (X y Captain Marvel).

Los personajes que son versiones alternativas de personajes existentes (Orange Hulk, Shadow, Gold War Machine, Armored Spider-man, Mephisto, Dark Sakura…) no han sido incluidos pese a que algunos de ellos sean personajes diferentes en los cómics (como USAgent o Mephisto) o representen a otros personajes de videojuego (como la versión de Morrigan con ataques de Lilith). La única excepción a esta regla es Shadow Lady.



Algunos de los personajes secretos "alternativos" que no se han incluido en la lista de personajes





Los personajes están comentados por orden alfabético, usando como nombre principal el de su versión occidental y añadiendo entre paréntesis su nombre japonés (en caso de que tenga varios nombres).

Debido al poco espacio que hay en las fichas, los nombres de los juegos serán reducidos a siglas en caso que sea necesario: X-*men Vs Street Fighter* (XVS) *Marvel Vs Street Fighter* (MVS) *Marvel Vs Capcom* (MVC) *Marvel Vs Capcom 2* (MVC2) *Marvel Vs Capcom 3* (MVC3*) Ultimate Marvel Vs Capcom 3* (UMVC3)

También se detalla la primera aparición del personaje, aunque en algunos casos eso puede ser relativo. Por ejemplo, Captain Commando apareció en ilustraciones años antes de su debut como personaje jugable. Cable apareció como niño (Nathan Summers) en los cómics antes de aparecer bajo el nombre de Cable y con el aspecto adulto que todos conocemos. Un caso similar sería Venom, cuyas dos partes (el traje simbionte y Eddie Brock) provienen de cómics distintos. En esos casos concretos, intentaré poner la fecha que considere más correcta.



Primera aparición de Wolverine

ABYSS



Enemigo final de *MVC2*. Dispone de tres formas diferentes: una armadura, un humanoide líquido y un monstruo gigante de lava. Al parecer sus poderes provienen de una extraña bola.

Debut: *Marvel Vs Capcom 2* (2000)

AKUMA (GOUKI)

Hermano del maestro de Ryu y Ken, Akuma es un luchador tan ambicioso que fue poseído por el Dark Hadou, lo cual le fuerza a buscar cada vez enemigos más fuertes.

Debut: *Super Street Fighter II Turbo* (1994)

AMATERASU



Es la Diosa (o su representación en forma de lobo) del sintoísmo y la responsable de combatir a los demonios y restaurar las cosas que han destruido.

Debut: *Okami* (2006)

AMINGO

Cactus con sombrero mexicano creado por Capcom para *MVC2*. Tiene la habilidad de cambiar de forma y crear pequeños cactus para que le ayuden.

Debut: *Marvel Vs Capcom 2* (2000)

ANAKARIS



Antiguo faraón que ha revivido para proteger su antiguo imperio. Tras ver el futuro de la humanidad y su próxima destrucción decidió trasladar a su gente a otra dimensión para protegerles.

Debut: *DarkStalkers Night Warriors (1994)*

APOCALIPSE

Mutante nacido en Egipto hace 5000 años, sus padres lo abandonaron por su aspecto. Renombrado como En Sabah Nur y criado por el demonio Baal, aprendió que solo el más fuerte sobrevive.

Debut: *X-Factor #5* (1986)

ARTHUR



Sir Arthur es un Valiente caballero con la misión de salvar a la princesa de sus múltiples secuestros por parte de los demonios que habitan su mundo.

Debut: *Ghost 'n Goblins* (1985)

BLACKHEART



Hijo del demonio Mephisto, se enfrentó a varios héroes con la idea de corromperles. En más de una ocasión ha intentado traicionar a su padre, sin demasiado éxito.

Debut: *Daredevil #270* (1989)

B.B. HOOD (BULLETA)



Tras su apariencia de niña inocente y adorable se esconde una despiadada muchacha que se gana la vida cazando y matando a DarkStalkers y otros monstruos.

Debut: *Vampire Savior* (1997)

CABLE

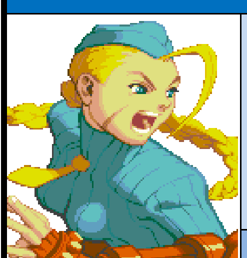




Hijo de Cyclops y de un clon de Jean Grey creado por Mr Siniestro, quien decidió secuestrarle de pequeño para usarlo contra Apocalypse, quien lo infectó con un virus incurable. Tras eso fue enviado al futuro.

Debut: *The New Mutants* #87 (1990)

CAMMY



Una de las mujeres utilizadas por M.Bison como asesinas.
Cammy fue elegida como siguiente recipiente para la mente de M. Bison si este moría, motivo por el cual se rebeló contra él.

Debut: *Super Street Fighter II* (1993)

CAPTAIN AMERICA



Steve Rogers se sometió a un experimento que lo convirtió en superhéroe. Tras combatir en la guerra quedó congelado hasta décadas más tarde, cuando tras su deshielo se unió a los Avengers.

Debut: Captain America Comics #1 (1941)

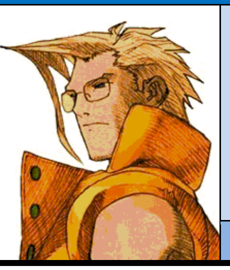
CAPTAIN COMMANDO



Mascota de Capcom durante mediados de los años 80.
Su equipo está formado por Mack the Knife (una momia) Genki (un ninja) y Baby Head (un bebé controlando un robot)

Debut (jugable): *Captain Commando* (1991)

CHARLIE (NASH)



Compañero de Guile, muerto en una misión por culpa de M.Bison y motivo por el cual él pretende acabar con el dictador.
Años más tarde se descubrió que Charlie no había muerto realmente.

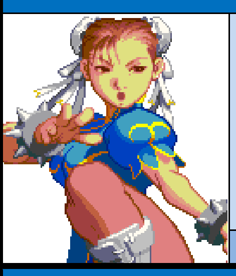
Debut: *Street Fighter Alpha* (1995)

CHRIS REDFIELD

Tras finalizar su carrera militar por diferencias disciplinarias con sus superiores, Chris entró a formar parte de las fuerzas especiales de Raccoon City (S.T.A.R.S.) donde fue traicionado por Wesker.

Debut: *Resident Evil (1996)*

CHUN-LI



Policía china que busca vengar la muerte de su padre, asesinado por M.Bison.
Domina varias artes marciales y no conviene acercarse al alcance de sus piernas.

Debut: *Street Fighter II* (1991)

COLOSSUS



Mutante ruso con la habilidad de convertir su piel en metal, aumentando así su fuerza y resistencia de manera notable.

Debut: *Giant-Size X-Men #1* (1975)

CRIMSON VIPER

Agente de la CIA que participa en Street Fighter para recopilar datos que sirvan a mejorar su Battle Suit con el cual pelea.

Debut: *Street Fighter IV* (2008)

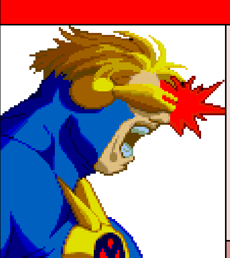
CYBER AKUMA (MECH GOUKI)



Versión robótica de Akuma que apareció en *MVS*, siendo uno de los jefes finales del juego. Existe otra versión robótica de Akuma llamada Z-Akuma, que apareció en *Cyberbots*.

Debut: Marvel SH Vs Street Fighter (1997)

CYCLOPS



Mutante con la habilidad de lanzar rayos de energía por los ojos.
Miembro original de los X-Men y uno de los mutantes con su gen de mutación más puro, lo cual atrajo la atención de Mr. Siniestro.

Debut: *X-Men* #1 (1963)

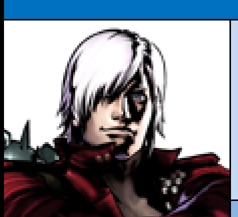
DAN



Sagat mató a su padre y Dan decidió entrenarse para vengarle.
Su carácter cómico y su falta de habilidad hicieron que se quedase a medio camino de lograrlo.

Debut: *Street Fighter Alpha* (1995)

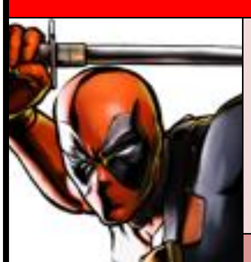
DANTE



Hombre mitad humano y mitad demonio que dedica su vida a eliminar a demonios y otras criaturas infernales, ejerciendo como cazarrecompensas.

Debut: *Devil May Cry* (2001)

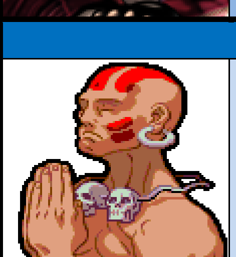
DEADPOOL



Para tratar de curar un cáncer que estaba a punto de costarle la vida, Wade Wilson se sometió a un experimento secreto en el cual se curó y obtuvo poderes, al mismo tiempo que perdió su cordura.

Debut: *New Mutants # 98* (1991)

DHALSIM



Luchador indio practicante del Yoga con la habilidad de alargar sus miembros de manera increíble y de crear llamas con su boca.
Dhalsim no es violento, pero lucha para ayudar a los desfavorecidos.

Debut: *Street Fighter II* (1991)

DORMAMMU



Ser místico e inmortal tremendamente poderoso con habilidades como la tele transportación dimensional o el dominio de la magia oscura.

Debut: *Strange Tales #126* (1964)

DR. DOOM



Hijo de una hechicera y un curandero que murieron a causa de un Barón. Doom se vengó y creció estudiando artes místicas y ciencia, lo cual le permitió crear su propio imperio.

Debut: *Fantastic Four #5* (1962)

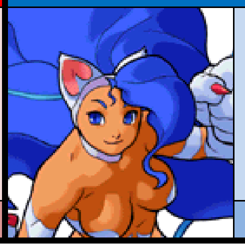
DR. STRANGE



Era un doctor egocéntrico hasta que sufrió una enfermedad que lo obligó a retirarse. Más tarde descubrió las artes mágicas, que estudia sin descanso para proteger al mundo.

Debut: *Strange Tales #110* (1963)

FELICIA



Felicia fue criada por una monja, y cuando esta murió decidió convertirse en artista y dedicarse al mundo del espectáculo.

Debut: *DarkStalkers Night Warriors (1994)*

FIREBRAND (RED ARREMER)



Uno de los muchos demonios que habían el mundo de *Ghost ‘N Goblins*. La popularidad de este personaje lo llevo a protagonizar *Gargoyle’s Quest 1* y *2* y *Demon’s Crest*.

Debut: *Ghost ‘N Goblins* (1985)

FRANK WEST

Periodista que descubrió de la peor manera posible que se encontraba en medio de una plaga de zombis. Posee una habilidad innata para combatir y una gran originalidad para usar objetos como armas.

Debut: *Dead Rising* (2006)

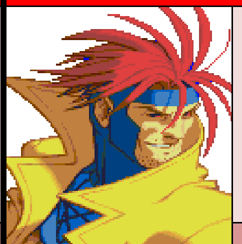
GALACTUS



Galactus es una entidad cósmica que se alimenta de los planetas que consume. A veces elige a un mortal y le otorga poderes para que sea su heraldo y busque nuevos planetas para él.

Debut: *Fantastic Four #48* (1966)

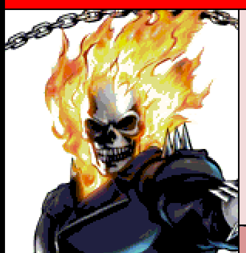
GAMBIT



Antiguo ladrón reconvertido a X-Men. Es capaz de transferir energía a cualquier objeto y convertirlo en un arma explosiva, aunque normalmente suele usar para ese fin una baraja de cartas.

Debut: Uncanny *X-Men* #266 (1990)

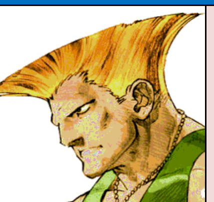
GHOST RIDER



Descendiente de un temerario que hacía espectáculos con la moto, Johnny Blaze siguió los pasos de su difunto padre. Obtuvo sus poderes al vender su alma al diablo para salvar a su padre adoptivo.

Debut: *Marvel Spotlight* #5 (1972)

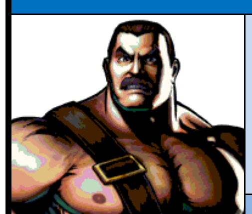
GUILE



Militar estadounidense que perdió a su mejor amigo y compañero (Charlie) en mitad de una misión. Guile busca a M.Bison para destruirlo, pues lo considera culpable de esa tragedia.

Debut: *Street Fighter II* (1991)

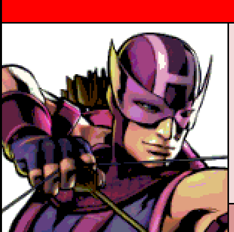
HAGGAR



Antiguo luchador de lucha libre y alcalde de Metro City. Cuando la banda Mad Gear secuestró a su hija decidió rescatarla a puñetazos con la ayuda de Cody y Guy.

Debut: *Final Fight* (1989)

HAWKEYE



Tras algunos problemas con la ley, Clint Burton usó su habilidad con el arco para convertirse en un Avenger. Durante su carrera ha usado otras identidades como Goliath o Ronin.

Debut: *Tales of Suspense* #57 (1964)

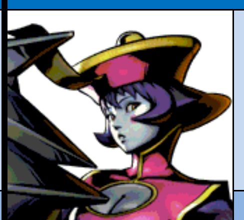
HAYATO KANZAKI



Tras ser detenido por la policía, Hayato fue “reeducado” a base de un lavado cerebral. Pese a ello, la parte malvada de su personalidad a veces toma control de él.

Debut: *Star Gladiator* (1996)

HSIEN-KO (LEI LEI)



Nacida en 1730 junto con su hermana Mei-Lin (Lin Lin) vieron como su pueblo era atacado por DarkStalkers. Al tratar de salvarla obtuvieron sus poderes actuales.

Debut: Night Warriors Darkstalkers Revenge (1995)



HULK



Tras sufrir un accidente, Bruce Banner lleva consigo una poderosa maldición, pues cada vez que se enfade o se sienta en peligro su cuerpo se transforma en Hulk, un ser verde increíblemente poderoso.

Debut: *The Incredible Hulk #1* (1962)

ICEMAN

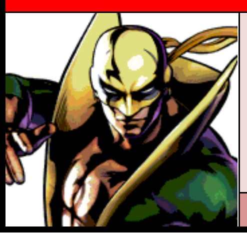


Bobby Drake nació con el poder de congelar la humedad en el aire, lo cual le permite lanzar y crear hielo a su antojo. Es uno de los X-men originales.

Debut: *X-Men #1* (1963)



IRON FIST



Los padres de Daniel murieron en las montañas tibetanas pero él logro sobrevivir hasta llegar a la Ciudad Mística donde aprendió artes marciales.

Debut: *Marvel Premiere #15* (1974)

IRON MAN



Millonario que cambió su modo de vida tras ser secuestrado por terroristas. Logró escapar creándose una armadura y fue entonces cuando se convirtió en Iron Man.

Debut: *Tales of Suspense* #39 (1963)

JILL VALENTINE

Agente del equipo Alpha de S.T.A.R.S. y compañera de Chris Redfield y del traidor Wesker. Tras el suceso trató de informar sobre las actividades secretas de Umbrella pero fue ignorada y Raccoon City quedó llena de zombis.

Debut: *Resident Evil* (1996)

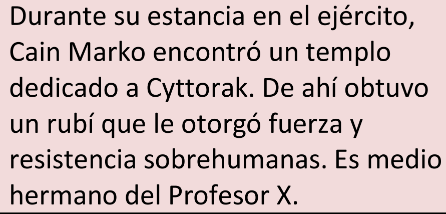
JIN SAOTOME



Tras la muerte de su padre, Jin decidió convertirse en el mejor piloto de robots de todos para honrarle. Pese a su carácter algo inestable, Jin es un buen tipo y trata de hacer lo correcto cuando pilota a BX-02 Blodia, su robot gigante.

Debut: *Cyberbots* (1995)

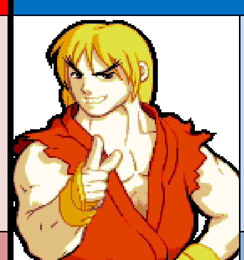
JUGGERNAUT



Durante su estancia en el ejército, Cain Marko encontró un templo dedicado a Cyttorak. De ahí obtuvo un rubí que le otorgó fuerza y resistencia sobrehumanas. Es medio hermano del Profesor X.

Debut: *X-Men #12* (1965)

KEN



Millonario que pasó su juventud en Japón entrenando junto con su amigo y rival Ryu. De carácter extrovertido y muy seguro de sí mismo, sabe que la vida es algo más que hacerse más fuerte y pelear.

Debut: *Street Fighter* (1987)

MAGNETO



Mutante con el poder de controlar a su antojo el magnetismo, lo cual le da habilidades como crear campos de fuerza o mover ciertos materiales a su antojo. Lucha para que los mutantes hereden la tierra.

Debut: *X-Men #1* (1963)

MARROW



Mutante con la habilidad de hacer crecer sus huesos para crear armas cortantes. Fue criada por los Morlocks hasta que estos fueron perseguidos y arrasados, momento en el cual fue salvada por Gambit.

Debut: *Cable #15* (1994)

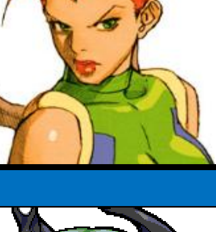
MEGAMAN (ROCKMAN)



Cuando el Dr. Wily reprogramó los Robot Masters para que dominasen el mundo, su antiguo compañero el Dr Light programó a Megaman para derrotarlos y absorber sus poderes.

Debut: *Megaman* (1987)

MORRIGAN



Súcubo heredera del trono de Belial, quien al ver lo poderosa que era separó sus poderes en varias partes, una de las cuales fue el origen de la creación de Lilith.

Debut: *DarkStalkers Night Warriors (1994)*

M. BISON (VEGA)





Malvado dictador con poderes psíquicos que pretende dominar el mundo. Además de ser un luchador muy poderoso, en caso de ser destruido renacerá en algún cuerpo preparado para la ocasión.

Debut: *Street Fighter II* (1991)

M.O.D.O.K.



Durante un experimento George Tarleton (un trabajador de AIM) mutó y se convirtió en M.O.D.O.K. Su nueva forma le otorga una enorme inteligencia y extraordinarios poderes psíquicos.

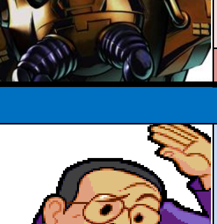
Debut: *Tales of Suspense #93* (1967)

NEMESIS T-TYPE

Es una de las armas biológicas más mortales que ha creado Umbrella, al ser la evolución del proyecto que dio a otros monstruos como Tyrant. Es imparable y muy persistente.

Debut: *Resident Evil 3: Nemesis* (1999)

NORIMARO



Comediante creado por Capcom y el cómico japonés Noritake Kinashi. Su nombre creado por Akiyuki Uratani y fue elegido a través de un concurso.

Debut: Marvel SH Vs Street Fighter (1997)

NOVA



Obtuvo sus poderes tras encontrar a un alien moribundo. Tras ello se convirtió en Superhéroe y se unió al ejército espacial Nova Corps, que patrullan y protegen el espacio.

Debut: *Nova #1* (1976)

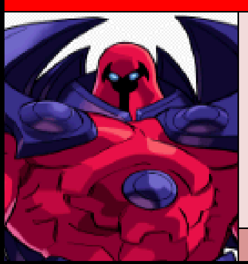
OMEGA RED



Arkady Rossovich era un sanguinario asesino que fue capturado y usado en un experimento soviético en el cual obtuvo poderes y se convirtió en el supervillano Omega Red.

Debut: *X-Men #4* (1992)

ONSLAUGTH



Durante una batalla el Professor X controló la mente de Magneto, esta quedó dentro de Xavier y la unión de ambas mentes (unido a los sentimientos de odio y frustración de Xavier) crearon a Onslaught.

Debut: *X-Men #15* (1996)

PHOENIX

Jean Grey era uno de los primeros X-Men gracias a sus habilidades telequinéticas. Durante un accidente en el espacio Jean fue salvada por la fuerza Fénix, lo cual dio lugar a la creación de Phoenix.

Debut: *Uncanny X-Men #1* (1963)

PHOENIX WRIGHT



Abogado defensor conocido por ser capaz de darle la vuelta a los casos perdidos, generalmente a golpe de su famoso grito (Objection!).

Debut: *Phoenix Wright Ace Attorney* (2001)

PSYLOCKE



James Braddock crió a Betsy y a su hermano Jamie, ambos desarrollaron poderes, convirtiéndose ella en Psylocke y él en Captain Britain.

Debut: *Captain Britain #2* (1976)

ROCKET RACCOON



Rocket fue creado para ser el jefe de seguridad de un planeta lleno de enfermos mentales. Ocupación que abandonó para vivir aventuras.

Debut: *Marvel Preview* #7 (1976)

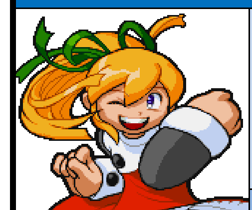
ROGUE



Si Rogue toca a una persona le absorbe la fuerza vital y los poderes, lo cual imposibilita cualquier contacto físico con ella.

Debut: *Avengers Annual* #10 (1981)

ROLL



Robot hermana de Megaman, fue creada para hacer las tareas de casa, pero en alguna ocasión ha tenido que pasar a la acción para ayudar a su hermano a salvar el mundo.

Debut: *Megaman* (1987)

RUBY HEART





Pirata francesa que ansía conseguir un tesoro que tiene Abyss.
Es uno de los personajes nuevos creados para *Marvel VS Capcom 2*.

Debut: *Marvel Vs Capcom 2* (2000)

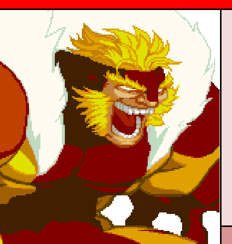
RYU



Estudiante de artes marciales de Gouken, su pasión por la lucha y sus ganas por mejorar provocaron que Akuma se fijase en él como rival y también lo volvió susceptible a quedar poseído por el Dark Hadou.

Debut: *Street Fighter* (1987)

SABRETOOTH



Mutante sociópata de aspecto similar al de león con capacidades físicas sobrehumanas como una gran fuerza y resistencia, regeneración y sentidos agudizados. Es rival de Wolverine.

Debut: *Iron Fist* #14 (1977)

SAKURA –DARK SAKURA-



Estudiante de instituto que idolatra a Ryu, hasta el punto de imitar su manera de luchar y seguirlo a todas partes. En la saga *Marvel VS Capcom* también aparece su versión malvada, Dark Sakura.



Debut: *Street Fighter Alpha 2* (1996)

SENTINEL



Robots gigantes creados para combatir, capturar y eliminar a los mutantes. Hay miles de ellos y de diversos tamaños y formas.

Debut: *X-Men* #14 (1965)

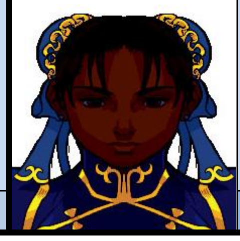
SERVBOT (KOBUN)



Diminutos robots sirvientes y leales a la familia Bonne.
Hay decenas de ellos y todos cuentan con diferentes habilidades y personalidad propia.

Debut: *Megaman Legends* (1997)

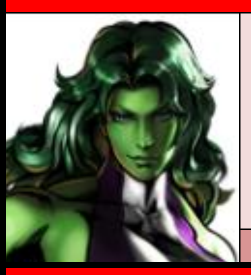
SHADOW LADY



Versión modificada de Chun-Li capaz de lanzar poderosos rayos de energía y misiles. Al parecer actúa en conjunto con Shadow (Charlie, también modificado)

Debut: *Marvel Vs Capcom* (1998)

SHE-HULK



Jennifer Walters se convirtió en She-Hulk al sufrir una transfusión de sangre de su primo Bruce Banner. Desde entonces ha ejercido como superhéroe y abogada indistintamente.

Debut: *Savage She Hulk #1* (1980)

SHUMA-GORATH

Shuma-Gorath es una enorme fuerza ancestral del Caos considerado un Dios en miles de mundos.
Sus poderes mágicos parecen superiores a los de otros seres similares como Dormammu.

Debut: *Marvel Premiere #5* (1972)

SILVER SAMURAI



Mutante japonés con la habilidad de cargar objetos con energía, uso que suele darle a su katana, aumentando así su letalidad. Es un criminal que a veces actúa como mercenario.

Debut: *Daredevil #111* (1974)

SONSON



Personaje creado para *Marvel Vs Capcom 2*. Es nieta del Sonson original y posee habilidades fantásticas como transformarse en un monstruo enorme muy poderoso.

Debut: *Marvel Vs Capcom 2* (2000)

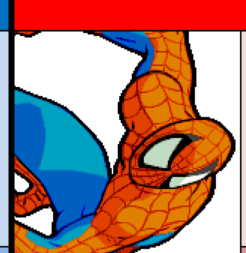
SPENCER



Spencer era un military que perdió su brazo con una granada. Su situación lo llevo a aceptar ser el conejillo de indias de un experimento en el cual le implantaron su brazo biónico.

Debut: *Bionic Commando* (1988)

SPIDER-MAN



Tras ser picado por una araña radiactiva el joven Peter Parker obtuvo poderes que no supo como emplear hasta que murió su tío Ben. Desde entonces el héroe arácnido protege Nueva York sin descanso.

Debut: *Amazing Fantasy* #15 (1962)

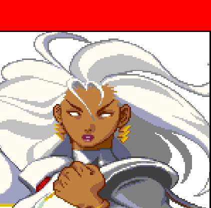
SPIRAL



Rita se enamoró de Longshot y lo siguió hasta su universo donde ambos fueron capturados por Mojo, quien mutó y convirtió en sirviente a Rita, dándole la identidad de Spiral.

Debut: *Longshot #1* (1985)

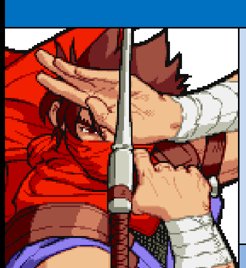
STORM



Mutante que puede controlar el clima (tormentas, tornados, lluvia, temperatura…). Es uno de los mutantes más poderosos y lideró a los X-Men y también a los Morlocks.

Debut: *Giant-Size X-Men #1* (1975)

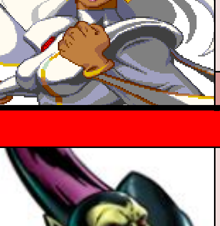
STRIDER HIRYU



Strider es un guerrero con habilidades ninjas que lucha por eliminar al malvado Grandmaster Meio. Este personaje fue creado para un manga, aunque lo popularizaron sus videojuegos.

Debut: *Strider Hiryu* (1988)

SUPER SKRULL



Soldado del imperio Skrull perfeccionado para poder usar las habilidades especiales de sus archienemigos: Los 4 fantásticos.

Debut: *Fantastic Four #18* (1963)

TASKMASTER



Posee la habilidad de imitar los movimientos de otros, lo cual lo convierte en un luchador excepcional. Pese a su pasado malvado, ha entrenado a héroes y villanos por igual.

Debut: *Avengers #195* (1980)

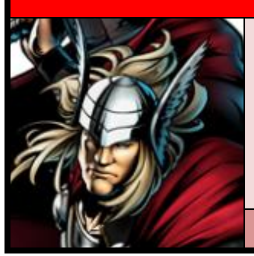
THANOS



Proveniente de Titan, Thanos dedicó toda su vida al estudio de la muerte, con la cual está obsesionado (o enamorado). Su enorme poder se ve aumentado por los objetos que consigue en sus batallas.

Debut: *Iron Man #55* (1973)

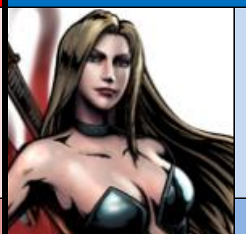
THOR



Dios del Trueno, hijo de Odin y hermanastro de Loki. Usa como arma el poderoso Mjölnir que le permite volar y controlar el clima.

Debut: *Journey Into Mystery #83* (1962)

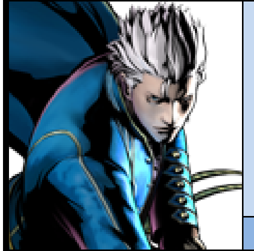
TRISH



Fue creada por Mundus (el demonio emperador) para que fuese su sirviente, aunque tras ser salvada por Dante decidió cambiar de bando.

Debut: *Devil May Cry* (2001)

TRON BONNE



Inventora y pirata espacial, Tron es una chica muy inteligente. Está enamorada de Megaman y quiere convencerlo que se una a ella. Tiene una fuerte rivalidad con Roll.

Debut: *Megaman Legends* (1997)

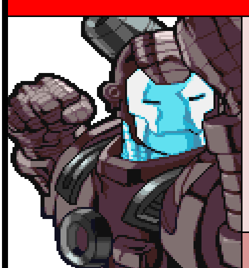
VENOM



El traje simbionte de Spider-man y el reportero Eddie Brock se unieron para crear este letal personaje, obsesionado con terminar con el héroe arácnido.

Debut: *Amazing Spider-man #300* (1988)

VERGIL



También conocido como Nelo Angelo, es el hermano gemelo de Dante. Es malvado y acepta su herencia demoniaca para obtener más poder.

Debut: *Devil May Cry* (2001)

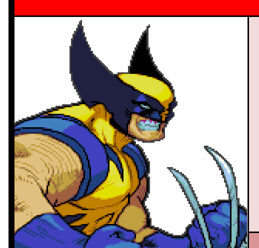
VIEWTIFUL JOE



Joe es un amante de las películas del Captain Blue. Un día estaba con su novia viendo una de ellas y los monstruos de la película la raptaron, así que Joe tuvo que convertirse en héroe para salvarla.

Debut: *Viewtiful Joe* (2003)

WAR MACHINE



James Rhodes era un amigo y colaborador de Tony Stark hasta que debido al alcoholismo de este, tuvo que sustituirle como Iron Man. Tras el regreso de Stark, Rhodes se convirtió en War Machine.

Debut: *Iron Man #170* (1983)

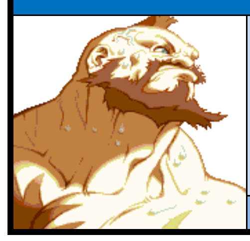
WESKER



Co-Fundador y dueño de Umbrella (los responsables del T- virus). La mayoría de jugadores conocieron a Wesker como uno de los buenos, cuando se infiltró en S.T.A.R.S. tapadera que no duró demasiado.

Debut: *Resident Evil* (1996)

WOLVERINE



Mutante con la habilidad de regenerar sus heridas. Obtuvo sus características garras tras ser sometido a un experimento donde le recubrieron su esqueleto con adamantium.

Debut: *The Incredible Hulk* #180

X-23



Clon de Wolverine por parte de unos científicos que trataban de recrear el experimento de Arma X.
Fue creada para una serie de televisión y poco más tarde introducida en los cómics.

Debut: *X-Men Evolution cap.41* (2003)

ZANGIEF

Profesional de la lucha libre soviética. Pese a su aspecto es un tipo tranquilo y bondadoso.
En algunos juegos puede convertirse en su versión robótica.

Debut: *Street Fighter II* (1991)

ZERO

Cazador de Mavericks, pelea junto con X para tratar de derrotar a Sigma. Su arma más característica es el Z-Saber, aunque también puede asimilar las armas de los enemigos.

Debut: *Megaman X* (1993)

Y con esto acaba el especial dedicado a *Marvel VS Capcom*, una saga que pese a ser abandonada por Capcom de tanto en tanto, siempre termina resurgiendo en el momento más inesperado.



A día de hoy estamos pendientes del último juego anunciado (*Marvel VS Capcom Infinity*) pues en caso de tener una aceptación grande, podría suponer una nueva oleada de juegos de esta saga. En cualquier caso, el tiempo lo dirá.

Skullo

STAFF

Skullo Redactor, director, maquetador



El Mestre Redactor



Valveider Redactor



¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

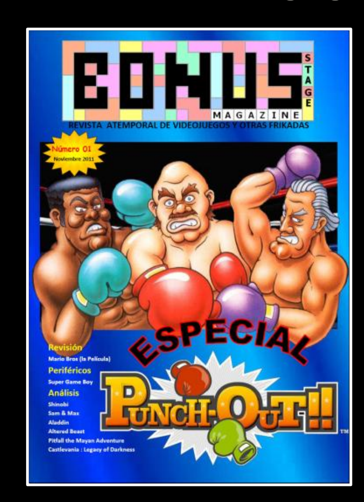
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

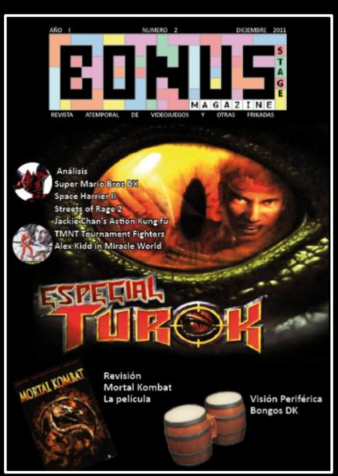


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



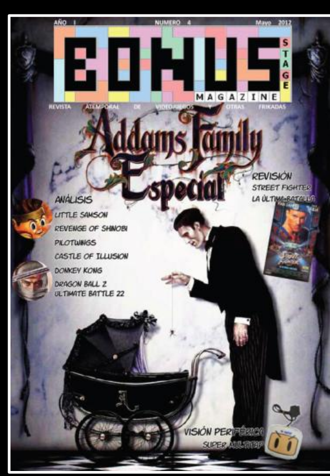
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



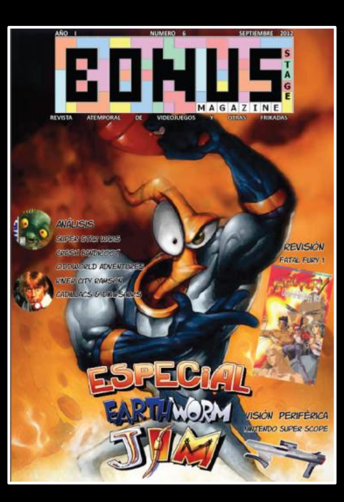
#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



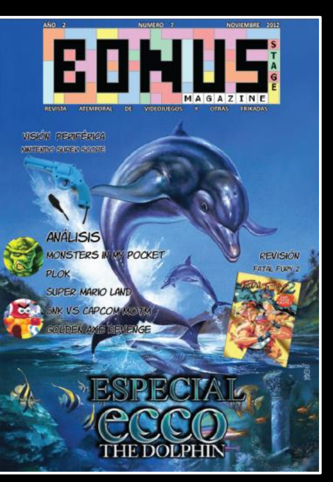
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



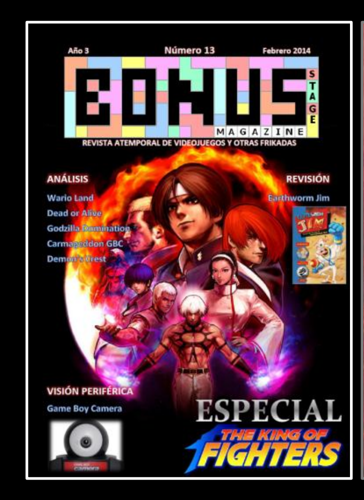
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)

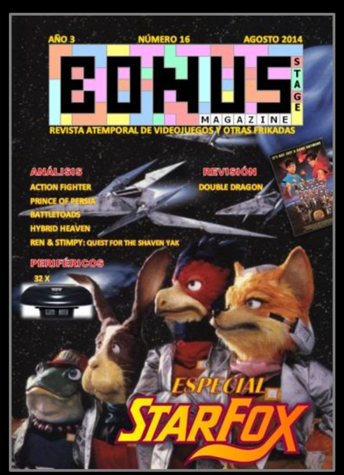


#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)







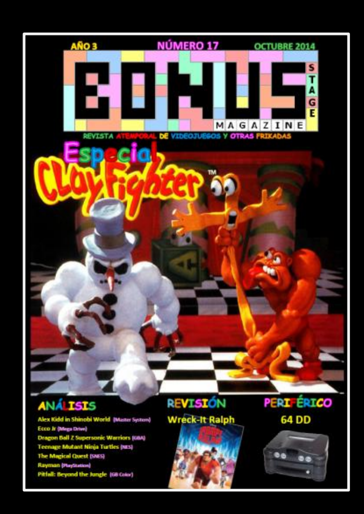


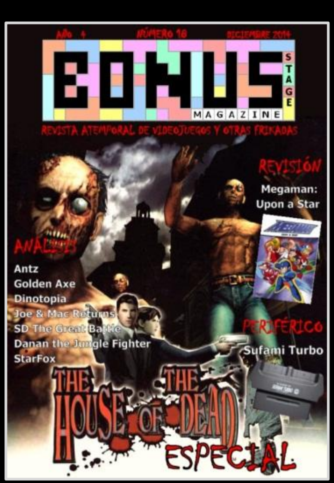
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)

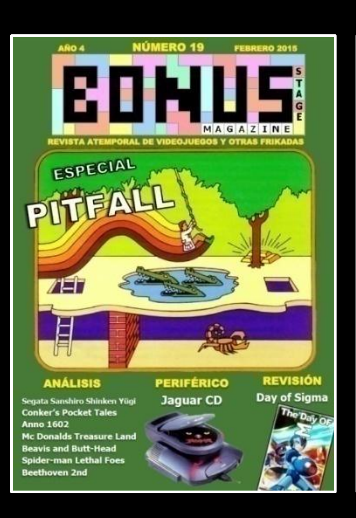
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)

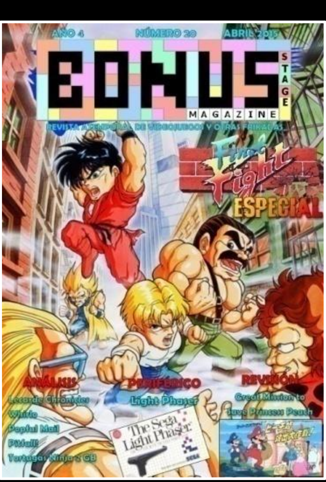
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)

#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)







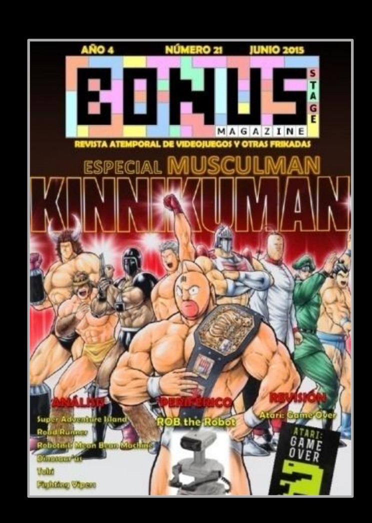


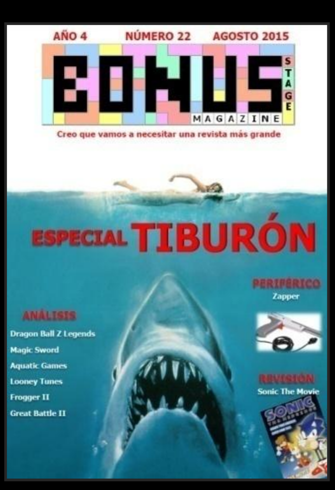
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)

#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)

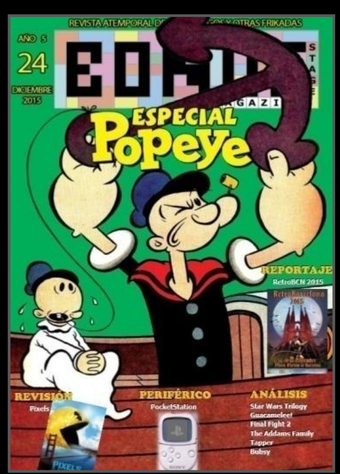
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)

#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)









#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)

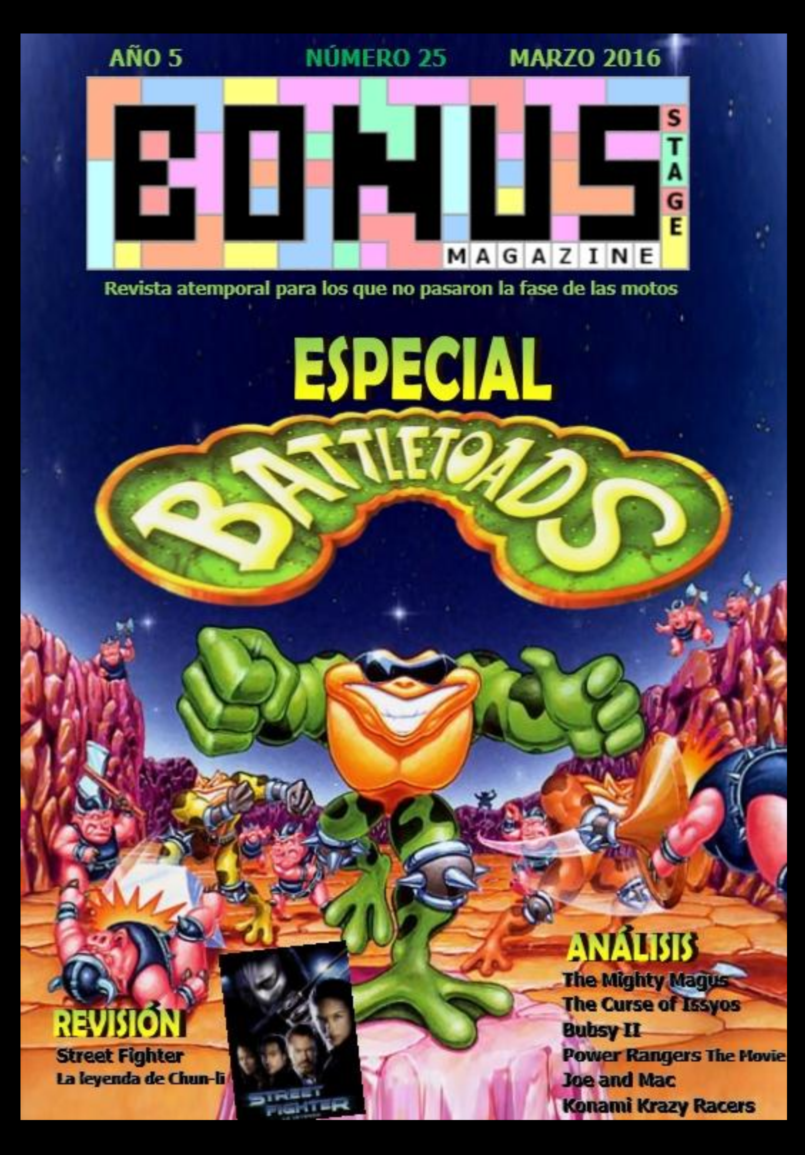
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)

#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)

#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)

ECHA UN VISTAZO AL NÚMERO ANTERIOR

64 PÁGINAS – Marzo 2016



ANÁLISIS:

The Mighty Magus (Spectrum)
Bubsy II (SNES)
Power Rangers Movie (Mega Drive)
Joe and Mac (SNES)
Konami Krazy Racers (GB Advance)
Curse of Issyos (PC)

PELÍCULA:

Street Fighter La Leyenda

PERSONAJE:

Abobo (Double Dragon)

ESPECIAL:

Saga Battletoads

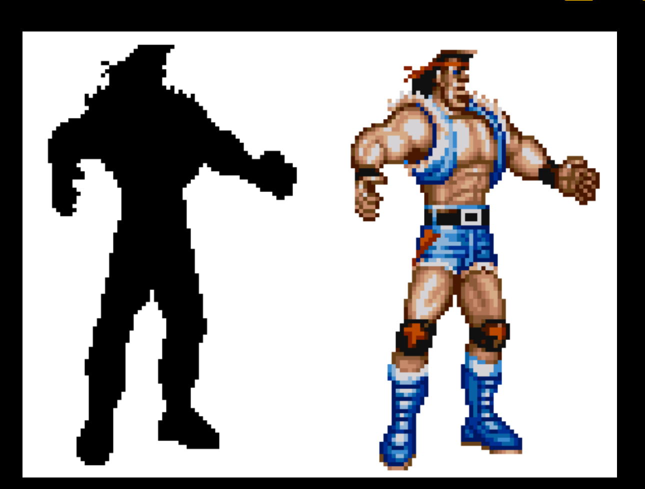
SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1-EL DESCONOCIDO



El personaje es del juego *Pop N Twin Bee*

2- LA SOMBRA



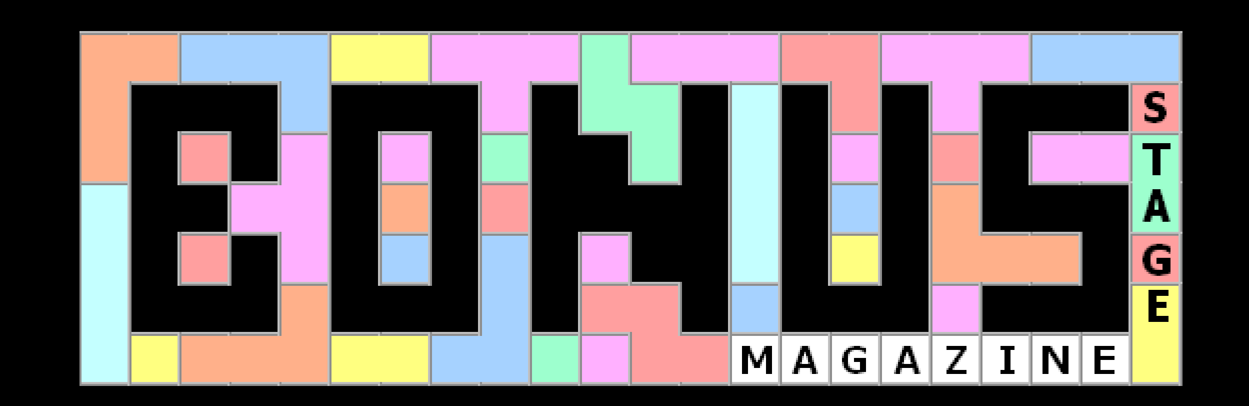
La sombra es Titanic Tim de *Saturday Night Slam Masters*

3- EL ERROR





El error está en el color de las zapatillas del protagonista



Número 26

Diciembre 2016

